ΤΕΥΧΟΣ 71 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1990 500 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & COMPUTER GAMES



POWER PC BOARD
AMIGA 500
PC EMULATOR

Special Review : NIGHTBREED



HYPER VIEW:



XIPHOS



ΜΕ ΝΕΟ ΠΡΟΣΩΠΟ!

Reviews:
- NEUROMANCER
- ATOMIC ROBOKID
- SUBBUTEO

AMSTRAD 6128+



ΤΟ **COMPUTER** ΒΡΑΒΕΥΕΙ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

1989

1ο ΒΡΑΒΕΙΟ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ ΣΤΑ COMPUTERS

TURBO·X®

Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΚΟΣΤΟΥΣ - ΑΠΟΔΟΣΗΣ COMPUTER ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

(ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΩΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ)

TURBO·X1

μόνο **128.000***

- 640 KB R.A.M. ON BOARD
- ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΕΛΛΗΝΟΛΑΤΙΝΙΚΟ 101 ΠΛΗΚΤΡΩΝ (ALPS ME CLICKING)
- ΟΘΟΝΗ 14" ΔΙΠΛΗΣ ΣΥΧΝ. ΥΨ. ΑΝΑΛΥΣΗΣ (1200 ΓΡΑΜΜΕΣ), ΜΟΝΟΧΡΩΜΑΤΙΚΗ - ΕΠΙΠΕΔΗ
- MULTI I/O ΠΛΗΡΗΣ (RS 232 C, ΠΑΡΑΛ. ΕΞΟΔΟ, REAL TIME CLOCK, GAME PORT)
- ΕΡΓΟΝΟΜΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΜΟΝΑΔΑΣ ΜΕ ΦΩΤΕΙΝΗ ΕΝΔΕΙΞΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ

ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ:

- ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 8088-1 (4,77 ΚΑΙ 10 MHz).
- ΘΕΣΗ ΓΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟ ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ 8087-1 (2)
- ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ ΠΑΡ/ΛΗ ΕΞΟΔΟ ΚΑΙ ΕΛΛ. ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ
- FLOPPY DISC DRIVE 5" 1/4 360 KB MADE IN JAPAN - 1 TEM.
- ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ 150 W ΜΕ ΕΞΑΕΡΙΣΜΟ
- 8 EXPANTION SLOTS (6 ΕΛΕΥΘΕΡΑ)
- ΠΛΗΚΤΡΟ RESET
- ΠΛΗΚΤΡΟ TURBO ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ
- ΚΛΕΙΔΑΡΙΑ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ
- 4 ΘΕΣΕΙΣ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗΣ ΜΝΗΜΗΣ
- ΜΕΤΑΛΛΙΚΟ ΠΕΡΙΒΛΗΜΑ

ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ ΒΟΗΘΗΜΑΤΩΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ - ΧΡΗΣΗΣ - ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΤΟΥ Η/Υ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ:

- ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ Η/Υ
- ΒΙΒΛΙΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ
- ΒΙΒΛΙΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ BASIC ΚΑΙ ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

TURBO·X2

ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ, ΑΛΛΑ ΜΕ 2 F.D.D. **142.000***

TURBO·X3

ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ, ΑΛΛΑ ΜΕ 1 F.D.D. ΚΑΙ H.D. 20 MB. **179.900***

ΠΛΑΙΣΙ COMPUTERS



ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24 ΤΗΛ. 36.44.001

* Δεν περιλαμβάνεται Φ.Π.Α. 16%

CAS CREATIVE ART TEAM

Archimedes

Η Acorn ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΤΟΝ 3000

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ RISC ΑΠΟ 195.000*

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ARCHIMEDES 3000

- Επεξεργαστή 32-BIT RISC
- Ταχύτητα 4 MIPS
- Multitasking operating system
- Ανάλυση 640×512
- 256 χρώματα από παλέτα 4.096 χρωμάτων
- 4 VGA Compatibles screen modes
- 1 MB βασική RAM
- 512 KB ROM
- 1 MB unformated FDD
- 4 EXPANSION SLOTS

EMULATES IBM PC XT



PCW BENCHMARKS

Benchmark	BBC A3000 Basic 5 ROM	Arc 310 Basic 5 ROM	Atari 1040 ST FastBASIC	Commodore Amiga 500 Amiga Basic
intmath	0.15	0.35	1.25	1.7
realmath	0.21	0.38	1.63	2.7
triglog	0.8	1.41	6.38	6.7
textscrn	2.73	4.4	88.16	150.3
grafscrn	1.41	6.9	35.67	25.0
store	3.16	6.5	56.57	32.7
average	1.41	3.32	31.61	36.52

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ



ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ ΑΕ

ΑΚΑΔΗΜΙΑΣ 98, (ΠΛ. ΚΑΝΙΓΓΟΣ) - ΤΗΛ.: 3622478 - 3644351 - 3607836 ΑΘΗΝΑ 106 77

* Συν Φ.Π.Α

Το ΠΛΑΙΣΙΟ τώρα σας προσφέρει σωστή εργονομία και πλήρη εξοπλισμό σε μοναδικές τιμές!





















πλαισιο

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24
ΤΗΛ: 36.44.001

* Οι τιμές δεν περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18% πλην μηχ. χαρτιού 8%





ΠΕΡΙΕΧΟ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

XIPHOS

Πολλοί λένε ότι πρόκειται για τον διάδοχο του Elite.

64



NEUROMANCER

Το μεγαλύτερο όπλο του παιχνιδιού αυτού είναι το σενάριο.

54



ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

CONQUESTS OF CAMELOT

Για πολλούς είναι το εντυπωσιακότερο παιχνίδι της Sierra. Γραφικά, γρίφοι και ενδιαφέρουσα πλοκή είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του.



68

Hammerfist

Οι πολλαπλές μεταμορφώσεις είναι το μόνο που μπορεί να σας σώσει σ' αυτό το παιχνίδι. Σίγουρα ένα ενδιαφέρον "Play the Game".

106

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E. **ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΝΙΚΟΣ ΜΑΝΟΥΣΟΣ **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** ΑΛΕΞΗΣ ΚΑΝΑΒΟΣ **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΓΙΑΚΑΜΟΖΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΜΙΧΟΣ, ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ ΜΑΝΟΥΣΟΥ **MARKETING:** ΛΟΥΚΙΑ ΤΑΛΙΑΔΩΡΟΥ, ΜΑΡΙΑ ΤΣΑΜΠΛΑΚΟΥ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥ:** ΚΙΚΗ ΜΕΛΕΤΖΗ **ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΝΤΙΝΟΣ **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** ΧΡΥΣΑ ΠΑΝΤΕΛΑΙΟΥ, ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΖΙΦΑΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ:** ΠΟΠΗ ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΥ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ PIXEL BOUTIQUE:** ΤΕΝΙΑ ΜΠΙΡΗ **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** ΣΟΦΙΑ ΚΟΤΤΩΡΗ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ:** ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΡΑΣΧΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ:** ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΠΑΠΟΥΛΙΑ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΜΑΡΙΑ ΡΑΠΤΗ, ΜΑΡΙΝΑ ΔΕΡΒΙΤΣΙΩΤΗ. ΤΟ **PIXEL** ΕΚΠΡΟΣΩΠΕΙΤΑΙ ΣΤΗ Β. ΕΛΛΑΔΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΙΑ **NORTHEN NETWORK**, ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, ΤΗΛ. 282663, 284864. **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΠΛΟΥΜΙΣΤΗ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΥ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΝΤΙΝΑ ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ **ΣΥΝΤΑΞΗ:** ΙΩΣΗΦ ΚΟΝΙΟΣ **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ, ΧΡΩΜΑΝΑΛΥΣΗ, Δ. ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ, ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ **ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΩΝ - ΜΟΝΤΑΖ:** ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ Ο.Ε. **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΑΔΑΚΤΥΛΟΣ **ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΧΑΪΔΕΜΕΝΟΣ ΑΕΒΕ, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΣΠΥΡΟΣ ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ **PIXEL:** ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & PCs **ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ:** Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ. 9238672-5, 9225520, FAX 9216847 **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ:** (11 ΤΕΥΧΗ) 4.950 ΔΡΧ., ΤΡΑΠΕΖΕΣ, ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ, ΝΠΔΔ 8.700 ΔΡΧ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΜΕΡΙΚΗ 9.800 ΔΡΧ., ΕΥΡΩΠΗ 8.400 ΔΡΧ., ΚΥΠΡΟΣ 8.400 ΔΡΧ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ PIXEL, Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ.Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιό σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης απο την εταιρία **PRINT XPRESS** Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, τηλ. 9238672-5 **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΡΜΠΑΚΗΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** ΘΟΔΩΡΟΣ ΚΟΚΚΟΡΗΣ **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** ΙΑΚΩΒΟΣ ΠΟΛΥΚΑΝΔΡΙΩΤΗΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΛΟΥΛΗΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** ΜΑΙΡΗ ΛΥΜΠΕΡΗ **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΣΤΟΥΡΑΙΤΟΥ, ΡΕΝΑ ΛΙΟΚΟΥΡΑ, ΣΤΕΛΙΟΣ ΘΕΟΔΩΡΑΚΟΣ **DESKTOP PUBLISHING:** ΚΩΣΤΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΔΡΑΚΟΣ, ΠΕΤΡΟΣ ΗΛΙΑΔΗΣ **ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ:** ΤΑΚΗΣ ΑΝΕΖΥΡΗΣ, ΑΝΤΩΝΗΣ ΧΑΛΑΡΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΘΕΟΣ

PUBLISHED BY: COMPUPRESS S.A. **PUBLISHER:** Nikos Manousos **ACCOUNTING MANAGER:** Agapi Lalioti **ADVERTISING MANAGER:** Alexis Kanavos **ADVERTISING SALES:** Margarita Manousou, Nikos Michos, Vasilis Giakamozis **ATHENS OFFICE:** 44 Singrou Av., tel. 9238672-5, 9225520 FAX 9216847 **THESSALONIKI OFFICE:** Ploumisti Simopoulou, 7 Aristotelous str., tel. 282663, 284664.

ΜΕΝΑ

PIXEL

ΤΕΥΧΟΣ 71 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1990

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

GAMES REVIEWS

AMSTRAD 6128 plus

Ο Αντώνης Λεκόπουλος δούλεψε με τα νέα δημιουργήματα του Alan Sugar και παρουσιάζει τα συμπεράσματά του.



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΧΩΡΙΣ ΠΛΗΚΤΡΑ

Αν η πληκτρολόγηση είναι ο εφιάλτης σας, τότε αυτό το άρθρο σας ενδιαφέρει.

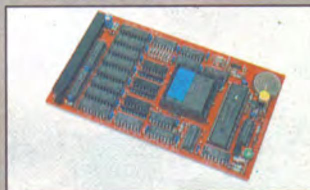
NIGHT BREED

Ένα παιχνίδι γεμάτο αγωνία, απρόοπτες εξελίξεις και αρκετή δόση τρόμου, έχουμε στο Special Review αυτού του μήνα.



KC's POWER BOARD

Το δυνατότερο, ίσως, PC emulator της Amiga παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα.



ATOMIC ROBO KID

Ένα δυνατό shoot 'em up που θα σας καθηλώσει.



FLIMBO'S QUEST

Αν τα arcade games σας αρέσουν πολύ, τότε ο Flimbo και οι περιπέτειές του θα σας απασχολήσουν αρκετά.

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΠΑΡΙΣΣΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΕΡΖΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΚΩΣΤΑΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΥΛΗΣ, ΧΡΙΣΤΟΣ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** ΑΥΓΟΥΣΤΙΝΟΣ ΤΣΙΡΙΜΩΚΟΣ, ΗΡΟΔΟΤΟΣ ΝΙΚΟΛΑΙΔΗΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΡΗΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΑΡΗΣ ΠΑΟΥΡΗΣ, ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΜΟΥΡΕΛΑΤΟΣ, ΜΑΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΓΓΛΙΑ - ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, USA - ΣΠΥΡΟΣ ΠΕΡΙΣΤΕΡΗΣ, ΓΑΛΛΙΑ - ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΛΟΝΤΑΚΗΣ **ΣΚΙΤΣΑ:** ΑΛΕΚΟΣ ΜΠΑΙΡΑΜΙΔΗΣ, ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΡΑΓΚΟΥΛΗΣ **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** ΒΙΚΥ ΨΥΧΟΓΙΟΥ, ΝΑΝΑ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΠΕΠΗ ΠΑΠΑΓΕΩΡΓΙΟΥ-ΡΟΝΤΟΓΙΑΝΝΗ, ΓΕΩΡΓΙΑ ΝΙΦΟΡΟΠΟΥΛΟΥ **ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΗ:** ΕΛΕΝΗ ΚΟΤΟΠΟΥΛΟΥ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** ΝΙΚΟΣ ΓΕΩΡΓΙΑΔΗΣ **ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΝΑΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ:** PERSONAL COMPUTER WORLD **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΕΚΤΩΡ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ

EDITOR IN CHIEF: Christos Kiriakos **ASSISTANT EDITOR IN CHIEF:** Anthony Lekopoulos **EDITORS**: George Kiparissis, Vasilis Terzopoulos, George Vasilakis, Costas Vasilakis, Dimitris Asimakopoulos, Dimitris Pavlis, Andreas Tsourinakis, Christos Michopoulos **CONTRIBUTING EDITORS**: Avgoustinos Tsirimokos, Irodotos Nikolaidis, John Rigopoulos, George Efstathiou, Aris Paouris, Apostolis Mourelatos, Manos Nikolaou, Kostas Papagiannakopoulos **CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES**: UK - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vlontakis, USA - Spiros Peristeris **PROOF READING**: Vicky Psihogiou, Nana Efstathiou, Pepi Papageorgiou-Rondogianni, Georgia Niforopoulou **TYPEWRITING**: Helen Kotopoulou **PHOTOGRAPHY**: Nikos Georgiadis **EX CLUSIVE RIGHTS FOR GREECE**: Personal Computer World **COVER**: Hector Haralampous

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο .... με το ποσό των 4.950 δρχ. αντί των 5.500 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ____________

____

PIXEL

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

Σημειώστε την μάρκα του υπολογιστή που αναφέρεστε

- ☐ SPECTRUM
- ☐ AMSTRAD
- ☐ COMMODORE
- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA

Τα πέντε καλύτερα προγράμματα για τον υπολογιστή μου είναι:

1) ____________
2) ____________
3) ____________
4) ____________
5) ____________

Τα τρία επόμενα προγράμματα που σκέφτομαι να αγοράσω είναι:

1) ____________
2) ____________
3) ____________

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ: ____________ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ ΤΗΛ ____________

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.

Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει για λογαριασμό σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________
ΕΠΩΝΥΜΟ ____________
ΟΝΟΜΑ ____________
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________ ΤΗΛ.: ____________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ Τ.Κ. ____________
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101
102 103 104 105 106 107 108 109
110 111 112 113 114 115 116 117
118 119 120 121 122 123 124 125
126 127 128 129 130 131 132 133
134 135 136 137 138 139 140 141
142 143 144 145 146 147 148 149
150 151 152 153 154 155 156 157
158 159 160 161 162 163 164 165
166 167 168 169 170 171 172 173
174 175 176 177 178 179 180 181
182 183 184 185 186 187 188 189
190 191 192 193 194 195 196 197

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

Όσο κι αν σας φανεί παράξενο, αγαπητοί φίλοι, δεν είναι μακριά η εποχή που θα βλέπετε τα σημερινά αγαπημένα σας παιχνίδια, με τα απίθανα γραφικά και τον ψηφιοποιημένο ήχο, και θα τα θεωρείτε πρωτόγονα. Και δεν μιλάμε βέβαια για μερικά χρόνια αργότερα, ούτε αποφάσισα ξαφνικά να κάνω προβλέψεις για το μέλλον. Η νέα γενιά παιχνιδιών είναι κιόλας έτοιμη, και πολύ σύντομα - όπως θα δείτε και στο "Εδώ Λονδίνο" αυτού του τεύχους - θα μπορούμε να μιλάμε για "εναλλακτική πραγματικότητα". Ναι, δεν καταλάβατε λάθος, εναλλακτική πραγματικότητα σημαίνει να "ζείτε" κάποιο παιχνίδι, σαν να είναι πραγματικότητα και... Ξέρω, ξέρω, θέλετε αμέσως να μάθετε περισσότερες λεπτομέρειες γι' αυτά τα παιχνίδια. Εντάξει λοιπόν, θα περιμένω για λίγο σ' αυτή τη σελίδα, μέχρι να διαβάσετε όλες τις λεπτομέρειες στο Εδώ Λονδίνο, αλλά να μου υποσχεθείτε ότι θα γυρίσετε γρήγορα για να συνεχίσουμε με τα υπόλοιπα θέματα αυτού του τεύχους.

Πολύ ωραία λοιπόν, αφού πήρατε μια γεύση από το κοντινό μέλλον, ας δούμε λίγο και τα προγράμματα που παρουσιάζουμε σ' αυτό το τεύχος, και που προς το παρόν δεν παύουν να απασχολούν τους απανταχού gamers. Αξίζει να δείτε λοιπόν το SPECIAL REVIEW και το NIGHTBREED, ένα παιχνίδι που συνδυάζει τη δράση των Arcades με την πλοκή και το μυστήριο ενός Adventure. Η υπόθεσή του είναι βασισμένη στην ομώνυμη κινηματογραφική ταινία, αν και η απρόβλεπτη εξέλιξή της είναι πιθανό να σας θυμίσει περισσότερο κάποιο σήριαλ απ' αυτά των διακοσίων επεισοδίων.

Ο Αντρέας Τσουρινάκης βρήκε αυτόν το μήνα τον παράδεισό του στο Conquests of Camelot που, όπως το περιγράφει, πρόκειται για την πιο εντυπωσιακή φετινή δημιουργία της Sierra. Η ατμόσφαιρα της περιπέτειας είναι απόλυτα πειστική, ενώ οι 25 διαφορετικοί γρίφοι που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι, σε συνδυασμό με το άριστο λεξιλόγιό του, το κάνουν ικανό να σας κρατήσει για πολλές ώρες μπροστά στο monitor του υπολογιστή σας.

Εκτός όμως από τα θέματα που σχετίζονται με παρουσιάσεις κάποιων προγραμμάτων, φιλοξενούμε επίσης ένα τεστ του νέου AMSTRAD 6128+, τον τελευταίο απόγονο της οικογένειας AMSTRAD CPC, που τώρα εμφανίζεται ακόμα πιο κοντά στα computer games, καθώς έχει υποστεί αρκετές αλλαγές και μπορεί πια να παίζει παιχνίδια θυμίζοντας αρκετά τους δεκαεξάμπιτους συγγενείς του. Δεν λείπει ακόμα και η υποδοχή για game cartridge, χάρη στην οποία ο 6128+ δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από μια αντίστοιχη παιχνιδομηχανή.

Τα τεστ που θα βρείτε αυτόν το μήνα συμπληρώνονται από ένα ενδιαφέρον περιφερειακό που απευθύνεται στους κατόχους Amiga και τους επιτρέπει να μετατρέψουν τον υπολογιστή τους σε έναν πλήρως IBM συμβατό.

Κάπου εδώ όμως ήρθε η ώρα να γυρίσετε σελίδα και να απολαύσετε άλλο ένα PIXEL. Εμείς θα είμαστε και πάλι μαζί το Δεκέμβριο με ένα γιορταστικό τεύχος και πολλές εκπλήξεις.

Ο αρχισυντάκτης

[redacted]











SOFTWARE *flash*

CADAVER



Η ιστορία του Cadaver θυμίζει κάπως αυτή του Ιζνογκούντ: Σ' ένα βασίλειο ο πρωθυπουργός έχει χρησιμοποιήσει τις μαγικές του δυνάμεις, έτσι ώστε να προκαλέσει πόλεμο, με απώτερο σκοπό βέβαια να ανέβει στο θρόνο, εκτοπίζοντας το βασιλιά. Ο τελευταίος δεν κάθεται φυσικά με σταυρωμένα τα χέρια, κι έτσι προσλαμβάνει ένα γενναίο πολεμιστή που με μια γερή αμοιβή θα αναλάβει να σκοτώσει τον κακό πρωθυπουργό, πράγμα που θα έχει ως αποτέλεσμα το να επανέλθει η ειρήνη στο βασίλειο.

Το ρόλο του γενναίου πολεμιστή παίζετε, όπως είναι άλλωστε προφανές, εσείς, και για να επιτύχετε το στόχο σας θα πρέπει να περιπλανηθείτε μέσα σε πέντε επίπεδα, το καθένα από τα οποία αποτελείται από 65 περίπου δωμάτια, και να κάνετε τις σωστές ενέργειες. Οι ενέργειες αυτές κυρίως αφορούν το να επισκεφθείτε τα σωστά δωμάτια, να μαζέψετε τα κατάλληλα αντικείμενα, και να οδηγήσετε κατόπιν το χαρακτήρα σας εκεί που θα χρησιμοποιήσει τα αντικείμενα αυτά. Κάποια από τα παζλ αυτά είναι αρκετά δύσκολα, αλλά στην αρχή υπάρχουν μερικά πολύ εύκολα, μάλλον για να σας δώσουν θάρρος.

Οι Bitmap Brothers για πρώτη φορά κυκλοφορούν ένα παιχνίδι που δεν είναι shoot 'em up, και μπορούμε να πούμε ότι τα κατάφεραν πολύ καλά σ' αυτό 3D arcade-adventure. Εξαιρετικά γραφικά, πολύ καλός ήχος (αν και ίσως όχι στα επίπεδα του xenon II) και πολύ καλό και με μεγάλη διάρκεια gameplay. Οι φίλοι των arcade-adventures θα το αγαπήσουν.

MR DO! RUN! RUN!



Η ιστορία του Mr Do χάνεται στα βάθη της προηγούμενης δεκαετίας, όταν το πρώτο coin-op με ήρωα των εν λόγω χαρακτήρα έκανε την εμφάνισή του. Κατόπιν εμφανίστηκαν ακόμη δύο coin-ops με τον ίδιο ήρωα, το "Mr Do's castle", και το "Mr Do! Run! Run!" που αποτελεί και το θέμα του παιχνιδιού που εξετάζουμε.

Ο Mr Do ήταν λοιπόν κλόουν σ' ένα τσίρκο, αλλά το επάγγελμά του δεν τον ικανοποιούσε, κι αποφάσισε να κάνει κάτι πιο ενδιαφέρον. Ετσι πήρε μια μαγική κρυστάλλινη μπάλα που βρήκε πρόχειρη, και έφτασε σε μια χώρα όπου οι κάτοικοί της δέχτηκαν ευχαρίστως να τον κυνηγούν, μέχρι κάποιος από τους δύο να πεθάνει. Οι κάτοικοι της χώρας αυτής έχουν σαν κύριο όπλο τους την ταχύτητά τους, η οποία αυξάνεται καθώς προχωράτε στα επίπεδα, και το μεγάλο τους πλήθος. Ο Mr Do! έχει στη διάθεσή του τη μαγική του μπάλα, η οποία δεν του είναι όμως συνεχώς διαθέσιμη, αλλά μετά από κάθε χρήση της θα πρέπει να περιμένει μέχρι να την αποκτήσει ξανά, και μερικές ιδιομορφίες της πίστας που θα πρέπει όμως να χρησιμοποιήσει σωστά, γιατί αλλιώς η χρήση τους θα αποβεί σε βάρος του. Αν τέλος "περικυκλώσει" τους αντιπάλους του, θα του δοθεί η ευκαιρία να μαζέψει ένα γράμμα της λέξης "EXTRA", η οποία - αν συμπληρωθεί - θα του χαρίσει μια επιπλέον ζωή.

Σε καμιά περίπτωση δεν μπορούμε να ισχυριστούμε ότι τα γραφικά είναι τα καλύτερα που έχουμε δει, είναι όμως πιστή αντιγραφή αυτών του coin-op, και το ίδιο ισχύει και για τα ηχητικά εφέ, ενώ το gameplay είναι αρκετά εθιστικό. Οι νοσταλγοί του παρελθόντος θα πρέπει να είναι ικανοποιημένοι.

THE PUNISHER

Ο ήρωας του παιχνιδιού αυτού έχει θέσει ως σκοπό της ζωής του να εξαφανίζει την αδικία, να τιμωρεί τους κακούς και να προστατεύει τους αδύνατους. Ποιος μπορεί να είναι;... Οχι, δεν είναι ο Spiderman, δεν είναι ο Batman, δεν είναι ο Superman, δεν είναι ο Ζορό. Είναι ο "τιμωρός", που έρχεται κατευθείαν από τις οθόνες των κινηματογράφων σ' αυτές των υπολογιστών μας, κι αυτό χάρη στην Edge, που ανέλαβε να κάνει το conversion.

Η οθόνη φαίνεται σε προοπτική πρώτου προσώπου, και κάπου σ' αυτή βρίσκεται ένα στόχαστρο που δείχνει πού θα καταλήξουν τα πυρά του αυτόματου όπλου σας ή του πιστολιού σας. Στην οθόνη εμφανίζονται επίσης μεγάλα πλήθη αντιπάλων, τα οποία πρέπει να εξολοθρεύσετε με τα δύο προαναφερθέντα όπλα, και μερικοί αθώοι πολίτες, τους οποίους θα πρέπει να προσπαθήσετε να μην πετύχετε. Προς το τέλος κάθε επιπέδου, θα έχετε την ευκαιρία να μπείτε σ' ένα φορτηγό, από το οποίο θα πάρετε ένα ισχυρό όπλο, που θα σας χρησιμεύσει στην αντιμετώπιση του τεράστιου πλήθους κακών που κάνει την εμφάνισή του στο τέλος του επιπέδου.



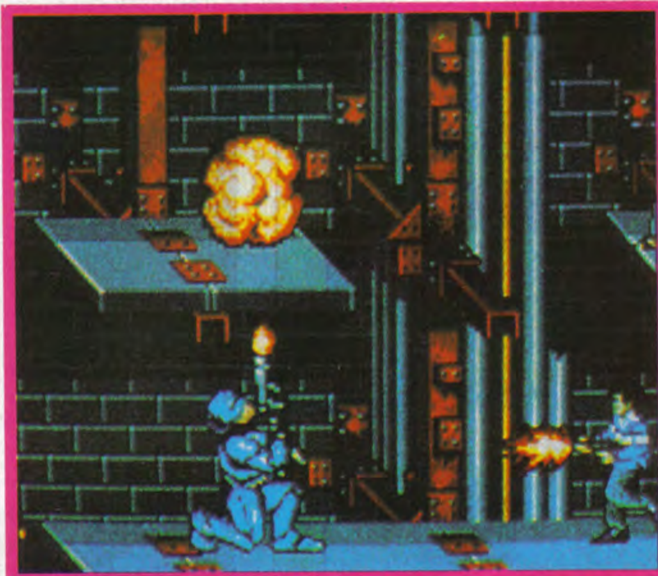
Οπως θα καταλάβατε από την περιγραφή του παιχνιδιού, έχουμε άλλο ένα παιχνίδι τύπου Operation Wolf, το οποίο δυστυχώς δεν έχει απολύτως τίποτε καινούριο να προσθέσει στα ήδη γνωστά. Αν σ' αυτά προσθέσουμε το απότομο animation, το μέτριο ήχο και το μονότονο gameplay, καταλήγουμε σ' ένα παιχνίδι που δεν ικανοποίησε τις προσδοκίες μας. Ελπίζουμε η Edge να βελτιωθεί στη συνέχεια.

ROBOCOP II

Το παιχνίδι που έμεινε για περισσότερο καιρό από κάθε άλλο στο νούμερο ένα του πίνακα των πωλήσεων, αποκτά επιτέλους το διάδοχό του. Ο λόγος φυσικά για το Robocop, του οποίου ο διάδοχος ονομάζεται Robocop II, που έχει θέμα από την ομώνυμη ταινία, η οποία δεν έχει όμως κυκλοφορήσει ακόμη.

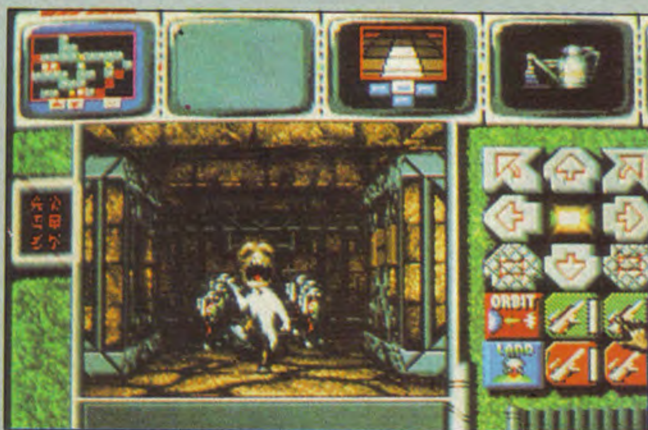
Η αμαρτωλή OCP, που με τόσο κόπο ο ήρωάς μας είχε εξαρθρώσει στο πρηγούμενο παιχνίδι, έχει ξαναγεννηθεί, και όχι μόνο συμμετέχει στη διακίνηση ενός θανατηφόρου ναρκωτικού ονόματι "Nuke", αλλά έχει επίσης κατασκευάσει τον "Kane", ένα μηχανικό πλάσμα αρκετές φορές πιο ισχυρό από τον Robocop, το οποίο χρησιμοποιεί για ύποπτους σκοπούς. Στόχος του ήρωά μας είναι να εξαρθρώσει το δίκτυο διακίνησης του ναρκωτικού, και να απαλλάξει το Detroit, όπου η ιστορία διαδραματίζεται, από την παρουσία του Kane.

Το παιχνίδι απαρτίζεται από πολλά επίπεδα, κάποια από τα οποία θυμίζουν το coin-op "Robocop" της Data East, μερικά άλλα το "Operation Wolf", κάποια άλλα είναι platform-and-ladders games κ.λπ., ενώ υπάρχουν και bonus games με διάφορα θέματα. Οπως εύκολα καταλαβαίνετε, το παιχνίδι διαθέτει φοβερή ποικιλία, και με λίγη προσοχή στο gameplay θα γνωρίσει σίγουρα επιτυχία ανάλογη με αυτή του προκατόχου του. Η "Special FX" είναι βέβαια εγγύηση γι' αυτό, ενώ τα γραφικά του παιχνιδιού είναι, απ' ό,τι έχουμε δει ως τώρα, εξαιρετικά. Για περισσότερες πληροφορίες, θα πρέπει να περιμένετε βέβαια το review, που δεν θα αργήσει καθόλου.



SOFTWARE *flash*

CAPTIVE



Είναι αλήθεια ότι ως τώρα έχετε αναλάβει πάρα πολλές φορές αποστολές για τη διάσωση αιχμαλώτων και ότι τις έχετε φέρει σε πέρας με επιτυχία. Στο "Captive" της Mindscape όμως, τα πράγματα αλλάζουν γιατί ο φυλακισμένος είστε εσείς, και μια ομάδα ρομπότ πρέπει να σας σώσει. Εσείς δεν μένετε άπραγος, βέβαια, αλλά θα πρέπει να καθοδηγείτε τα ρομπότ αυτά μέσω ενός υπολογιστή που διαθέτει modem, το οποίο μπορεί να επικοινωνήσει με τα ρομπότ αυτά. Τώρα, πώς μπορεί να βρέθηκε ο υπολογιστής αυτός στο κελί σας, είναι μια άλλη ιστορία.

Τα ρομπότ, για να σας ελευθερώσουν, θα πρέπει να καταστρέψουν δέκα βάσεις που παρέχουν υποστήριξη στη φυλακή που βρίσκεστε, με το να βάλουν εκρηκτικά στις γεννήτριες ενέργειας κάθε βάσης. Στους διαδρόμους και στα δωμάτια κάθε βάσης βρίσκονται όμως και εχθροί, με διάφορους βαθμούς επικινδυνότητας που, αν τους σκοτώσετε, θα αφήσουν πίσω του νομίσματα, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αγορά καλύτερων εξαρτημάτων για τα ρομπότ, η απόδοση των οποίων βελτιώνεται κατ' αυτό τον τρόπο. Μπορείτε επίσης να εξοπλιστείτε και από τις διάφορες αποθήκες πυρομαχικών που θα βρείτε στο δρόμο σας, και μάλιστα χωρίς να πληρώσετε ούτε ένα νόμισμα. Αλλο ένα παιχνίδι τύπου Dungeon Master διεκδικεί λοιπόν κάποια θέση στη συλλογή σας. Και πραγματικά την αξίζει, κυρίως λόγω του gameplay του, που είναι εθιστικό και με ποικιλία (υπόσχεται 5.900 διαφορετικές αποστολές), του καλού - αν και επιδεχόμενου βελτιώσεων - ήχου του και των με πολύ λεπτομέρεια και φαντασία σχεδιασμένων γραφικών του. Από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους που έχουμε δει τελευταία.

WINGS



Ωρα να γυρίσουμε λίγο πίσω στο χρόνο, και συγκεκριμένα στο 1916, τότε που στην Ευρώπη διαδραματιζόταν ο πρώτος παγκόσμιος πόλεμος. Εσείς είστε ένας νεαρός που θέλει πολύ να γίνει πιλότος και να πετάει πάνω από εχθρικά εδάφη, κάνοντας ό,τι είναι δυνατό για να κερδίσει η χώρα του τον πόλεμο. Ετσι, κατατάσσεστε στο στρατό και συμμετέχετε στο πρόγραμμα εκπαίδευσης πιλότων και, αν περάσετε επιτυχώς τις εξετάσεις, θα βρεθείτε στην πρώτη γραμμή. Η εκπαίδευση περιλαμβάνει τρεις διαφορετικές αποστολές, ανάλογες με αυτές που θα σας ανατεθούν, αν τελικά ενταχθείτε στο σώμα των πιλότων. Η πρώτη είναι η καταστροφή επίγειων στόχων, κατά την οποία πετάτε με το αεροπλάνο σας πάνω από κάποιο δρόμο, καταστρέφοντας με τα πολυβόλα σας οτιδήποτε βρίσκεται πάνω σ' αυτόν, εκτός από τα αυτοκίνητα του Ερυθρού Σταυρού. Κατόπιν έρχονται οι βομβαρδισμοί εγκαταστάσεων, που δεν διαφέρουν και πολύ από τα shoot 'em ups που σκρολάρουν από πάνω προς τα κάτω, εκτός από το ότι πρέπει να αποφεύγετε τα σύννεφα, που μειώνουν την ορατότητά σας, και να αφήνετε τις βόμβες σας την κατάλληλη στιγμή. Τέλος, έχουμε τις αερομαχίες, όπου πρέπει να καταρρίψετε το εχθρικό αεροπλάνο, που στη διάρκεια της εκπαίδευσης αντικαθίσταται από ένα αερόστατο. Κατά τη διάρκεια της αερομαχίας μπορείτε να κάνετε διάφορα ακροβατικά, προκειμένου να βελτιώσετε τη θέση σας, αλλά θα πρέπει να μη ζορίσετε πολύ το αεροπλάνο σας, γιατί στην περίπτωση αυτή θα πέσει.

Το "Wings" είναι ένα εξαιρετικό flight simulator με ωραία γραφικά, επιτυχημένα ηχητικά εφέ, εθιστικό gameplay και πλούσια δράση, που δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή κανενός φίλου του είδους αυτού.

ANTAGO

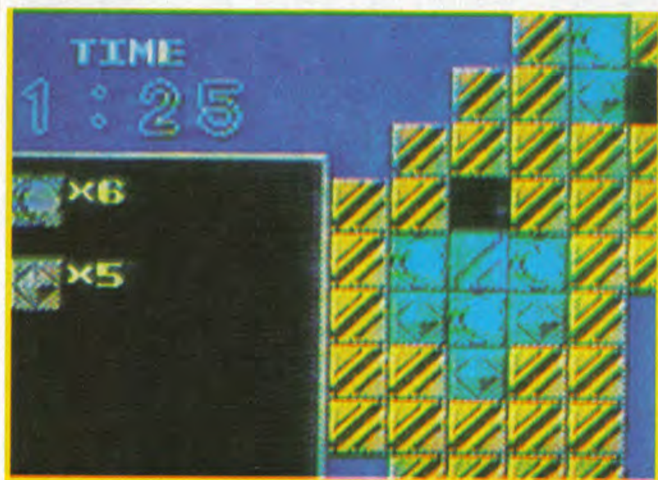
Αν έχετε βαρεθεί να είστε συνεχώς ο καλός στα παιχνίδια που παίζετε, τότε το "Antago" της "Art of dreams" θα σας προσφέρει μια ευχάριστη αλλαγή. Οχι ότι θα σας βάλει να σκοτώνετε γυναικόπαιδα ή να κάνετε ληστείες κ.λπ., αλλά θα σας δώσει τη μορφή του διαβόλου, που θα προσπαθήσει να κερδίσει έναν άγγελο, σ' ένα παιχνίδι λογικής, παρόμοιο με αρκετά επιτραπέζια που έχουμε δει. Το παιχνίδι παίζεται ενάντια στον υπολογιστή ή σε κάποιο φίλο σας πάνω σε ένα ταμπλό 5x5, και σκοπός σας είναι να τοποθετείτε πιόνια στο ταμπλό αυτό (συννεφάκια για τον άγγελο και κόκκινες αγκαθωτές μπάλες για το διαβολάκο), έτσι ώστε να σχηματίσετε μια σειρά από πέντε, οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια. Τα πράγματα όμως δεν είναι τόσο απλά όσο φαίνονται, γιατί μπορείτε να τοποθετήσετε πιόνια μόνο στις άκρες του ταμπλό. Η τοποθέτηση ενός πιονιού κάνει όλη τη σειρά να προωθηθεί κατά ένα τετράγωνο προς το εσωτερικό, και το πιόνι που ενδεχομένως βρίσκεται στην απέναντι πλευρά εξαφανίζεται, εκτός αν είναι το τελευταίο πιόνι του αντιπάλου σας στο ταμπλό. Οι κανόνες αυτοί κάνουν το gameplay αρκετά περίπλοκο, και θα χρειαστείτε αρκετό καιρό για να μπορέσετε να κερδίσετε τον υπολογιστή σε κάποιο αξιοπρεπές επίπεδο δυσκολίας.



Τα γραφικά δεν είναι εκπληκτικά, αλλά είναι καλοσχεδιασμένα, και τα sprites κάνουν χαριτωμένες γκριμάτσες σε διάφορες περιστάσεις. Ο ήχος είναι μάλλον φτωχός, ενώ το gameplay είναι αρκετά εθιστικό και θα σας κρατήσει το ενδιαφέρον αμείωτο για αρκετό καιρό, ιδίως αν έχετε αντίπαλο για two player game.

SOFTWARE *flash*

PUZZING



Πριν από μερικούς μήνες είχαμε παρουσιάσει στη στήλη "Arcade" ένα puzzle game της Taito, ονόματι "Puzzing". Στους μήνες που πέρασαν η Ocean απέκτησε την άδεια για το conversion, το οποίο μάλιστα έχει προχωρήσει αρκετά, κι έτσι θα είναι μάλλον έτοιμο για τη Χριστουγεννιάτικη αγορά, αλλά κατά πάσα πιθανότητα δεν θα διαθέτει τις εικόνες που διέθετε το coin-op.

Στο "Puzzing" βλέπετε μια πίστα όπου υπάρχουν αρκετά τουβλάκια με διάφορα σχήματα, όπως περίπου στο "Plotting", κι έναν κέρσορα τον οποίο μπορείτε να μετακινείτε. Σκοπός σας λοιπόν είναι να εξαφανίσετε όλα τα τουβλάκια. Για να εξαφανίσετε δύο ή περισσότερα τουβλάκια, θα πρέπει να έχουν το ίδιο σχήμα, και να τα φέρετε σε επαφή. Ενα τουβλάκι μετακινείται αν οδηγήσετε τον κέρσορα πάνω του, κρατώντας το fire πατημένο και κατόπιν μετακινώντας τον κέρσορα. Προσοχή όμως, γιατί η μετακίνηση μπορεί να γίνει μόνο προς τα κάτω, εκτός αν χρησιμοποιήσετε τα ασανσέρ που βρίσκονται σε κάποιες πίστες. Στο παιχνίδι αυτό μπορείτε να χάσετε εύκολα, αν σας τελειώσει ο χρόνος ή βρεθείτε σε κάποια κατάσταση που να αποκλείει το καθάρισμα της πίστας - αν δηλαδή αφήσετε ένα μόνο τουβλάκι από κάποιο σχήμα. Στην πρώτη περίπτωση το παιχνίδι τελειώνει, ενώ στη δεύτερη μπορείτε να προσπαθήσετε ξανά, αρχίζοντας την ίδια πίστα από την αρχή, χωρίς όμως να ανανεωθεί ο χρόνος σας. Συνολικά πρόκειται για ένα πολύ εθιστικό παιχνίδι, αλλά για review θα πρέπει να περιμένετε μέχρι τον άλλο μήνα.

HARLEY DAVIDSON

Το όνομα που έχει γίνει θρυλικό πλέον στον τομέα των μοτοσικλετών, εμφανίζεται τώρα και σε ένα παιχνίδι, δίνοντας σε όλους την ευκαιρία να καθίσουν στο τιμόνι ενός τσόπερ και να ξεχυθούν στις λεωφόρους των ΗΠΑ.

Στο παιχνίδι αυτό έχετε δέκα ημέρες στη διάθεσή σας για να φτάσετε σ' ένα φεστιβάλ στην πόλη Sturgis, κάπου στη Νότια Ντακότα, και ξεκινάτε έχοντας μαζί σας μόνο τη μηχανή και μερικά χρήματα. Μη νομίσετε όμως ότι το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να τρέχετε συνεχώς με τη μέγιστη δυνατή ταχύτητα, γιατί το παιχνίδι διαθέτει πολύ περισσότερα χαρακτηριστικά. Κατ' αρχάς, υπάρχει η αστυνομία που εφαρμόζει αυστηρά το όριο των 65 μιλίων/ώρα, κι έτσι θα πρέπει να προσέχετε για αστυνομικούς, μπορείτε όμως να ξεφύγετε, σε περίπτωση που σας εντοπίσουν, αν είστε αρκετά γρήγορος. Μετά υπάρχουν διάφορα sub-games, όπως αυτό που παίζετε πόκερ ή διαγωνίζεστε με άλλους μοτοσικλετιστές στο ποιος θα οδηγήσει πιο αργά τη μηχανή του χωρίς να πέσει κ.ά., που σας επιτρέπουν να κερδίζετε χρήματα, με τα οποία μπορείτε να αγοράζετε εξοπλισμό για τη μηχανή σας ή για τον εαυτό σας στα καταστήματα που υπάρχουν σε κάθε πόλη, ή ακόμη να κάνετε και τατουάζ. Μπορείτε ακόμη να προσφερθείτε να μεταφέρετε στην πλησιέστερη πόλη άτομα των οποίων τα μεταφορικά μέσα υπέστησαν βλάβες.

Το παιχνίδι διαθέτει αρκετά καλά γραφικά, ο ήχος όμως δεν βρίσκεται σε ανάλογα επίπεδα. Το gameplay είναι εθιστικό και διαθέτει αρκετή ποικιλία, κι έτσι αξίζει τον κόπο να το αναζητήσετε, αν σας αρέσει ο τύπος αυτός των παιχνιδιών.



SAINT DRAGON



Στα περισσότερα από τα παιχνίδια που έχετε παίξει ως τώρα, έχετε έρθει αντιμέτωποι με αρκετούς δράκους, ξωτικά και άλλα παρόμοια όντα, έτσι ώστε τα αισθήματά σας γι' αυτά κάθε άλλο παρά φιλικά μπορεί να είναι. Η "Sales Curve", όμως, αγνοεί εντελώς το γεγονός αυτό, κι έτσι στο "Saint Dragon" θα σας βάλει να περάσετε με το δρακόπλοιό σας μέσα από έξι επίπεδα γεμάτα κακούς, με τελικό στόχο να ελευθερώσετε κάποιο δράκο που βρίσκεται στο τέλος των επιπέδων αυτών.

Το δρακόπλοιο το οποίο οδηγείτε, διαφέρει από τα συνηθισμένα στο ότι διαθέτει μια αρκετά μεγάλη μηχανική ουρά, η οποία είναι μάλιστα άτρωτη στα εχθρικά πυρά, και συνεπώς σας δίνει τη δυνατότητα να τη χρησιμοποιήσετε για να στριμώξετε τους αντιπάλους σας ή και για να προστατέψετε τον εαυτό σας. Το παιχνίδι διαθέτει έναν αξιοπρεπή αριθμό από power-ups και εχθρικά sprites, τα οποία αρκετές φορές είναι και αρκετά μεγάλα, ενώ τα background graphics διαθέτουν αρκετή ποικιλία και σκρολάρουν πολύ ομαλά. Τα ηχητικά εφέ βρίσκονται επίσης σε πολύ καλά επίπεδα και το gameplay του coin-op είναι εξαιρετικά καλό, με σωστό βαθμό δυσκολίας. Ελπίζουμε να διατηρηθεί. Το "Saint Dragon" έχει προγραμματιστεί να κυκλοφορήσει κάπου στις αρχές Νοεμβρίου, γι' αυτό αρχίστε να κάνετε προθέρμανση στο R-Type για να είστε σε φουλ φόρμα...

SOFTWARE *flash*

BATTLEMASTER



Κάποτε, σε κάποιο σημείο της γης βρίσκονταν τέσσερα βασίλεια που δεν είχαν πολύ καλές σχέσεις μεταξύ τους, ίσως λόγω του ότι οι κάτοικοί τους ανήκαν σε διαφορετικές φυλές του ζωικού βασιλείου. Πιο συγκεκριμένα, είχαμε το βασίλειο των νάνων, το βασίλειο των ξωτικών, των ανθρώπων και των orcs. Η ζωή κυλούσε φυσιολογικά, μέχρι που ανακάλυψαν ότι, αν δεν ένωναν τα τέσσερα κομμάτια της πέτρας της ζωής, ο κόσμος θα εξαφανιζόταν. Από τραγική σύμπτωση όμως, έτυχε τα κομμάτια αυτά να βρίσκονται στα τέσσερα στέμματα των προαναφερθέντων βασιλείων, και ο κάθε βασιλιάς δεν ήθελε ούτε να ακούσει ότι θα έπρεπε να δώσει το πετράδι του.

Εδώ μπαίνετε εσείς στο σκηνικό, διαλέγετε έναν αρχηγό, από δεκαέξι διαθέσιμους, εξοπλίζεστε με στρατό και προσπαθείτε να μαζέψετε τα τέσσερα κομμάτια, ώστε να αποφευχθεί η καταστροφή. Αυτό θα σας φέρει αντιμέτωπους με τους στρατούς των βασιλείων, με τους οποίους πρόκειται να δώσετε αρκετές μάχες. Σε κάθε μάχη μπορείτε, εκτός των άλλων, να καθορίσετε την διάταξη του στρατού σας, διαλέγοντας μεταξύ πολλών γνωστών και άγνωστων σχηματισμών. Υπάρχουν ακόμη φυσικά εμπόδια που θα πρέπει να αποφύγετε, όπως φαράγγια, βάλτοι, λαβύρινθοι κ.λπ., αντικείμενα για να μαζέψετε και να χρησιμοποιήσετε, καταστήματα για να αγοράσετε εξοπλισμό, μπαούλα που κρύβουν εκπλήξεις κ.ά.

Ομορφα γραφικά και πυκνή δράση χαρακτηρίζουν το BattleMaster, που πάσχει όμως στον τομέα του ήχου. Οι φίλοι πάντως των role playing games δεν θα πρέπει να αποθαρρυνθούν από αυτό το μειονέκτημα...

Νέα του Software

• Είχαμε γράψει στο προηγούμενο τεύχος ότι η 16-bit Sega κυκλοφορεί, επιτέλους, επίσημα στην Ευρώπη, γεγονός που σίγουρα θα χαροποίησε τους απανταχού φίλους των παιχνιδιών. Τα καλά νέα όμως συνεχίζονται, γιατί μετά από τη Sega Megadrive, επισημοποιήθηκε και η άφιξη της δεύτερης φανταστικής κονσόλας, δηλαδή του PC-Engine. Η διάθεσή της στα καταστήματα θα αρχίσει, κατά τα φαινόμενα, στις αρχές του επόμενου χρόνου, και η τιμή της θα κυμαίνεται μεταξύ 160 και 170 λιρών Αγγλίας (50.000 περίπου).

• Τα νέα όμως δεν μπορεί να είναι όλα ευχάριστα, κι έτσι έχουμε μερικές φήμες, οι οποίες ελπίζουμε να μην επαληθευτούν. Οι φήμες αφορούν την Activision, που μας έχει προσφέρει μερικά εξαιρετικά παιχνίδια και σχεδιάζει να κυκλοφορήσει μερικά ακόμη στο κοντινό μέλλον, και αναφέρουν ότι πρόκειται να περιοριστεί η παραγωγή της εταιρίας σε παιχνίδια, και στο εξής θα κυκλοφορούν μόνο εκείνα που θα έχουν "καθολική απήχηση", κι αυτό λόγω οικονομικών δυσχερειών. Εμείς ελπίζουμε ότι αυτά δεν ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα, αλλά θα σας κρατάμε ενήμερους σε κάθε περίπτωση.

• Είναι γνωστό ότι η U.S. Gold έχει υπογράψει συμφωνία με την Capcom να αναλαμβάνει το conversion των coin-ops που η τελευταία κυκλοφορεί, αλλά σε μερικές περιπτώσεις φαίνεται ότι η συμφωνία ισχύει και αντίστροφα. Ετσι, η Capcom ανέλαβε να κατασκευάσει ένα coin-op με θέμα από το "Strider II", που αυτή τη στιγμή ετοιμάζεται στα εργαστήρια της U.S. Gold. Τόσο το coin-op όσο και η έκδοση για τους υπολογιστές αναμένεται να κυκλοφορήσουν περίπου τα Χριστούγεννα. Η U.S. Gold απέκτησε τα δικαιώματα για το conversion του "E-Swat" της Sega, ενώ, απ' ό,τι φαίνεται, θα αρχίσει να κυκλοφορεί όλο και περισσότερα παιχνίδια της σε PC-format, αρχίζοντας από το "Murder", το "Mean Streets" και το "Crime Wave".

• Τώρα που η αγορά των Χριστουγέννων βρίσκεται όλο και πιο κοντά, έχουν αρχίσει και πάλι να κάνουν την εμφάνισή τους διάφορα compilations, μερικά από τα οποία μάλιστα αποτελούνται από πολύ καλούς τίτλους. Μεταξύ αυτών ξεχωρίζουμε το "TNT" της Domark, που περιλαμβάνει τα "Hard Driving", "Toobin", "APB", "Dragon Spirit" και το "Xybots", το "Wheels on fire", πάλι της Domark, που περιλαμβάνει το "Power Drift", το "Chase H.Q.", το "Turbo Out Run" και το "Hard Driving" και, τέλος, το "Hollywood Collection" από την Ocean, που αποτελείται από το "Robocop", το "Ghostbusters II", το "Indiana Jones and the last Crusade", και το "Batman-the movie".

• Οι κάτοχοι ST με κλίση στη ζωγραφική θα πρέπει να είναι αρκετά χαρούμενοι για την απόφαση της Electronic Arts να κυκλοφορήσει την έκδοση του Deluxe Paint για Atari ST. Για όσους δεν ξέρουν τι είναι το Deluxe Paint, και δεν έχουν ακούσει κάτοχο του ανταγωνιστικού μηχανήματος να περηφανεύεται γι' αυτό, πρόκειται για ένα πολύ δυνατό πακέτο ζωγραφικής και animation που χρησιμοποιείται ευρέως, τόσο από χρήστες όσο κι από software houses για ανάπτυξη παιχνιδιών. Η version του Deluxe Paint για τον ST θα κυκλοφορήσει στα τέλη Οκτωβρίου, γι' αυτό ετοιμάστε τα πινέλα σας.

• Αν τα coin-op conversions δεν σας φτάνουν για να νιώσετε ότι βρίσκεστε σε αίθουσα arcades, τότε μπορείτε να δοκιμάσετε το "budget boy arcade cabinet" και το "universal energiser" της Cyber-tech. Πρόκειται για ένα έπιπλο που αναλαμβάνει να δώσει στον υπολογιστή σας όψη coin-op και για μια κονσόλα που σας επιτρέπει να παίξετε arcade games. Φυσικά, καθετί έχει το κόστος του, κι έτσι αυτά στοιχίζουν 30.000 και 54.000 δραχμές αντίστοιχα, πράγμα που δεν θα αποθαρρύνει όμως τους φανατικούς των arcades.

Η αρχή του Αρχιμήδη (1)

Γιατί, μήπως νομίζετε ότι ο Αρχιμήδης δεν πάει καλά; Απατάσθε φίλοι μου, τα πράγματα πάνε πολύ καλά στο εξωτερικό (στο εσωτερικό βέβαια δεν νομίζω. Πότε θα δούμε ένα, έστω ένα μηχάνημα, για δείγμα, στη βιτρίνα της αντιπροσωπίας;), τα software houses ξεκίνησαν τη μαζική παραγωγή των games, και η Acorn ακολουθώντας το παράδειγμα των υπολοίπων ετοιμάζει με αισιοδοξία τον αντίπαλο της Amiga 3000 και του Atari TT: Ενα μηχάνημα συμβατό με τον A3000 που θα τρέχει Unix. Ας δούμε όμως τα πράγματα από πιο κοντά.

Μιλήσαμε λοιπόν για παιχνίδια, κι όταν λέμε games εννοούμε παιχνίδια όλων των κατηγοριών: Arcades, adventures, shoot'em ups, simulators και συνδυασμούς όλων αυτών. Μερικά από αυτά θυμίζουν έντονα διάσημους τίτλους στην κατηγορία τους, ενώ το ενδιαφέρον είναι ότι τα περισσότερα από αυτά δεν αποτελούν απλές μεταφορές από αντίστοιχα παιχνίδια για την υπόλοιπη σειρά της Acorn (τα BBC και Master), αλλά εκδόσεις γραμμένες αποκλειστικά για Risc. Ετσι, η ταχύτητα, οι γραφικές δυνατότητες και ο ήχος του A3000 αρχίζουν να δείχνουν πια καθαρά ...τα δόντια τους. Για να γίνουμε πιο συγκεκριμένοι, ας δούμε μερικούς τίτλους:

- U.I.M (Ultra-Intelligent Machine). Δεν μπορούσε να λείψει ο διάδοχος του Elite ή τέλος πάντων κάτι που να θυμίζει το Elite, ένα παιχνίδι που έγινε ο μεγαλύτερος πρεσβευτής της Acorn στον κόσμο των υπολογιστών. Βέβαια, το U.I.M επίσημα δεν έχει σχέση με το Elite, αλλά όλα τα άλλα έχουν: Το gameplay, τα γραφικά, ακόμη κι ο τρόπος πλοήγησης του σκάφους. Θυμάστε τον αριθμό των πλανητών που είχατε διαθέσιμους τότε για εξερεύνηση; Πολλαπλασιάστε τους αρκετές εκατοντάδες φορές κι έχετε το U.I.M, μόνο που δεν μιλάμε πια για πλανήτες. Εχουμε να κάνουμε με υποβρύχιους κόσμους και αποικίες. Υπάρχουν 65.000 αποικίες, 250 διαφορετικές αποστολές, κι εσείς εμπορεύεστε, πολεμάτε, εξοπλίζετε το σκάφος σας και ...ξεχνάτε να κλείσετε τον υπολογιστή. Μόνο και μόνο οι φοβερές αναμνήσεις που ξύπνησε μέσα στο μυαλό των ξένων συντακτών ένα παιχνίδι τόσο κοντά στο παλιό Elite, ήταν αρκετό για να αποκομίσει το U.I.M εξωφρενικές βαθμολογίες στα reviews.

- E-Type. Οχι, δεν είναι ένα R-Type clone. Πρόκειται για ένα rally simulator, κάτι σαν το Out Run. Ανεβαίνετε σε μια δωδεκακύλινδρη σπορ λιμουζίνα, τη γεμίζετε αμόλυβδη και ξεκινάτε το ταξίδι σας ανάμεσα σε εντυπωσιακά τοπία που ποικίλλουν - από ερήμους μέχρι παγωμένες εκτάσεις. Παιχνίδι απλό (όπως όλα της κατηγορίας του άλλωστε), αλλά υπάρχει μια διαφορά: Τα 32 bits του Αρχιμήδη. Το παιχνίδι αυτό είναι το καλύτερο απ' όλα, κι από άποψη γραφικών και ήχου, ενώ το αυτοκίνητο ανταποκρίνεται στις κινήσεις σας αστραπιαία. Ηδη είναι έτοιμη και μια δισκέτα σεναρίου, που προσφέρει άλλα 100 μίλια πορείας και σας δίνει τη δυνατότητα να σχεδιάσετε τις δικές σας πίστες. Το μόνο που θα σας παραξενέψει είναι ότι θα πρέπει να οδηγείτε στην αντίθετη λωρίδα και ότι το τιμόνι είναι από τη ...δεξιά πλευρά!

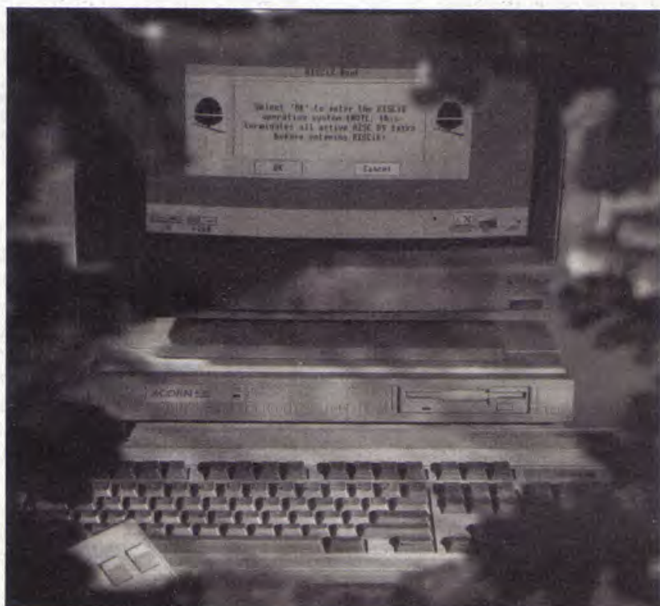
Arcade Soccer: Ενα ποδοσφαιράκι. Δεν το έχουμε δει από κοντά για να σας πούμε με βεβαιότητα αν είναι καλύτερο από το Kick Off, αλλά γεγονός είναι ένα: Τα screenshots δείχνουν ότι είναι επικίνδυνα όμοιο με το KIck Off. Τα sprites είναι μεγαλύτερα και το τερέν καλύτερα σχεδιασμένο, το γήπεδο φαίνεται από επάνω, υπάρχουν οι προϋποθέσεις για να κάνετε management στην ομάδα (ο κάθε παίκτης έχει ιδιαίτερα χαρακτηριστικά), υπάρχει scanner στην αριστερή πλευρά, αλλά πέρα από αυτά δεν μπορούμε ακόμη να σας δώσουμε πλήρεις πληροφορίες. Φήμες όμως μας πληροφορούν ότι οι παίκτες "σπάνε" τη μέση τους στα τάκλιν, με καταπληκτικό animation, ενώ δίνεται η δυνατότητα για συμμετοχή σε διοργανώσεις από απλό φιλικό τουρνουά μέχρι Μουντιάλ.

Holed Out: Παιχνίδι γκολφ με πολλές δυνατότητες και πολύ καλή κίνηση, αλλά χωρίς να επιδεικνύει τις αληθινές γραφικές δυνατότητες του Αρχιμήδη.

The Olympics: Δεν γίνεται να μην υπάρχει ένα sports simulator σε home υπολογιστή. Στην περίπτωση του A3000 είναι το the Olympics, με 6 αγωνίσματα: Κολύμβηση, καταδύσεις, σκοποβολή, ακοντισμός, κωπηλασία και δισκοβολία, ενώ το καθένα από αυτά περιέχει διαφορετικά "υποαγωνίσματα" για να επιλέξει ο παίκτης. Ο χρήστης αγωνίζεται σε κάποιο από τα προηγούμενα αθλήματα ή σε όλα μαζί, σ' έναν τύπο "έξαθλου". Υπάρχει λεπτομέρεια στο σχεδιασμό των γραφικών και καλό animation, αλλά και πάλι δεν υπάρχει εκείνο το "κάτι" που θα περιμέναμε από ένα μηχάνημα σαν τον A3000.

Nevryon: Το αντιπροσωπευτικό shoot' em up. Περίπου 3 MBytes πρόγραμμα, περιλαμβάνει 8 levels γεμάτα εξωγήινους, ψηφιοποιημένα ηχητικά εφέ, 256 χρώματα στην οθόνη, πολλά έξτρα όπλα κι ένα τεράστιο τέρας στο τέλος κάθε level. Ο,τι δηλαδή θέλει να έχει στη διάθεσή του ο φανατικός των παιχνιδιών τέτοιου είδους. Το Nevryon είναι πράγματι ένα R-Type clone, και δεν νοιάζεται καθόλου να το κρύψει, με τη μόνη διαφορά ότι είναι το πιο γρήγορο R-Type clone που υπάρχει μέχρι τώρα. Τα sprites που συνωστίζονται στην οθόνη μερικές φορές ξεπερνούν σε πλήθος τα 50, αλλά ο Risc μοιάζει να μην αγχώνεται καθόλου.

Inertia: Πρόκειται για ένα arcade game, για εκείνους που δεν ενδιαφέρονται ούτε για simulators ούτε για shoot' em ups. Πολλά τουβλάκια σας περιμένουν να τα μαζέψετε σ'



ένα τρισδιάστατο περιβάλλον, οδηγώντας το μικρό σας σκάφος ανάμεσα στα εμπόδια που εμφανίζονται. Πολλά από τα τουβλάκια έχουν ειδικές ιδιότητες, ενώ άλλα κρύβουν ευχάριστες ή δυσάρεστες εκπλήξεις. Είναι ένα πολύ εθιστικό game, με πολλά προβλήματα και γρίφους που πρέπει να λυθούν, με σωστά γραφικά και ήχο digitized. Ενα πολύ καλό συμπλήρωμα στη software συλλογή του μηχανήματος.

Η σειρά των παιχνιδιών συμπληρώνεται με μερικά ακόμη games, που κινούνται σε ενδιάμεσες κατηγορίες. Θα πρέπει να πούμε σαν συμπέρασμα ότι τα παιχνίδια είναι πάρα πολύ καλά, αλλά δεν έχουν εκείνη τη "χτυπητή" διαφορά που θα έδειχνε τη σαφή ανωτερότητα του μηχανήματος σε σχέση με τους 16-μπιτους συναγωνιστές του.

Εξαιρέσεις βέβαια υπάρχουν, όπως το E-Type, που όμοιό του σίγουρα δεν θα βρείτε ανάμεσα στα games των άλλων μηχανημάτων, όμως τα υπόλοιπα παιχνίδια δεν ακολουθούν στο ίδιο επίπεδο που θα περιμέναμε. Τα ελαφρυντικά πάντως είναι πολλά.

Κατ' αρχάς θα πρέπει να παραδεχτούμε ότι το μηχάνημα ακόμη δεν υποστηρίζεται από τα μεγάλα software houses, και μάλιστα σε επίπεδο οργάνωσης όμοιο με εκείνο των ST και Amiga. Επίσης, είναι γεγονός ότι ούτε και πολλοί προγραμματιστές υπάρχουν, οι οποίοι να "κατέχουν το μηχάνημα".

Ετσι, ο A3000 έχει παιχνίδια με την ποιότητα που είχε η Amiga ή ο ST τα πρώτα δυο χρόνια της κυκλοφορίας τους, τα οποία ήταν λίγο καλύτερα από εκείνα των 8-μπιτων (όχι τόσο στα γραφικά, όσο στον ήχο και στην ταχύτητα). Μεμονωμένες "λάμψεις" υπάρχουν (άλλα παιχνίδια έχουν πολύ καλά γραφικά, άλλα εξαιρετικό ήχο, ενώ όλα ανεξαιρέτως είναι ταχύτατα). Γεγονός είναι ωστόσο ότι έχει γίνει η αρχή, και η συνέχεια θα είναι σίγουρα καλύτερη.

Atari TT:

Είναι εδώ !!!

Οι πληροφορίες έρχονται από τη χώρα που λατρεύει τον ST, την Ολλανδία. Η έγκυρη λοιπόν εφημερίδα ST Nieuws αναφέρει ότι το TT είναι τελικά έτοιμο και ότι η τελική του έκδοση θα τρέχει με τη σούπερ ταχύτητα των 32 MHz.

Αν τα πράγματα έχουν όντως έτσι, τότε το TT θα αποδίδει τη διπλάσια υπολογιστική ταχύτητα από εκείνη που είχε αρχικά ανακοινωθεί, και τέσσερις φορές μεγαλύτερη από εκείνη του απλού μας ST. Επίσης, υπάρχει και μια νέα αλλαγή: Οι ROMs που είχε εφοδιασθεί το μηχάνημα έχουν επεκταθεί κι έγιναν μεγαλύτερες.

Ετσι, η συνολικά μνήμη ROM που θα διαθέτει ο TT είναι 512 K και θα περιλαμβάνει (πολύ σημαντικό για μας) υποστήριξη για πολλές γλώσσες, οι οποίες θα επιλέγονται με dip switch. Οσο για τις τιμές, η Atari για μια ακόμη φορά τιμά τις παραδόσεις. Η τιμή είναι 2.530 λίρες (περίπου 700.000 δρχ.), πολύ κατώτερη και από εκείνη της Amiga 3000 και από εκείνη του Acorn R260, κάνοντας τον TT το πιο προσιτό Unix μοντέλο προς τους χρήστες των home και ιδιαίτερα τους ST users, με τους οποίους διατηρεί και συμβατότητα. Βέβαια αυτά που προσφέρει δεν συγκρίνονται με τα δυο προηγούμενα μοντέλα που αναφέραμε, αλλά η τιμή είναι εκείνη που μετράει. Και δεν είναι άσχημη τιμή για ένα μηχάνημα με 2 MB μνήμης RAM, σκληρό δίσκο των 40 MB, με τον 68020 κι ένα multisync monitor. Ο υπολογιστής θα είναι διαθέσιμος από αυτόν το μήνα, σύμφωνα πάντα με την Atari (άρα αυτό το τελευταίο μπορείτε να το ξεχάσετε).



Μικροβιοαπαγόρευση

Το κακό είναι να μην μπουν στη μνήμη. Γιατί έτσι και μπουν... Για τα μικρόβια μιλάμε φυσικά, τα οποία δεν λένε να αφήσουν τους Amigάδες (και όχι μόνο) ήσυχους.

Εκεί λοιπόν που το software αδυνατεί, έρχεται να βοηθήσει το hardware. Στο port που συνδέεται το δεύτερο disk drive, μπορείτε τώρα να συνδέσετε το boot blocker, ένα κομματάκι hardware, το οποίο ωστόσο δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε το port.

Πέρα από αυτά όμως, το κουτάκι αυτό προστατεύει και το εξωτερικό και το εσωτερικό drive από μικρόβια που προσπαθούν ύπουλα να εισβάλουν στη RAM του υπολογιστή σας (μιλάμε για virus του boot block).

Φυσικά, μπορείτε να το απενεργοποιήσετε αν θέλετε, αλλά η Datel Electronics είναι σίγουρη ότι από τη στιγμή που θα το τοποθετήσετε δεν θα χρειαστεί να το βγάλετε ποτέ πια. Αν κρίνουμε πάντως και από την ταλαιπωρία των Amigάδων, μάλλον δίκιο έχει...



Η αρχή του Αρχιμήδη (2)

Η ισχύς του Risc δεν μπορούσε να πάει χαμένη, και η Acorn, που δείχνει να θέλει να βρίσκεται μέσα στις εξελίξεις, ακολουθεί από κοντά τις Commodore και Atari. Μαζί με τις A3000 και Atari TT, ο Acorn R260 είναι ο υπολογιστής που συμπληρώνει την κατηγορία των "super home" μηχανημάτων, εκείνων δηλαδή των υπολογιστών, που αποτελούν "εκδόσεις" των home μηχανημάτων που ήδη κυκλοφορούν, αλλά με πολλές πρόσθετες δυνατότητες και πολλαπλάσια τιμή. Τα ίδια ισχύουν και στην περίπτωση της Acorn. Το μηχάνημα που αντιπροσώπευε μέχρι τώρα την Acorn στο χώρο των Unix μηχανημάτων ήταν το R140, δηλαδή ένας απλός Αρχιμήδης με 4 MB μνήμης και τον κάπως ταχύτερο ARM 2. Ομως, οι Commodore και Atari ανακοίνωσαν πρόσφατα πολύ ισχυρότερα μοντέλα κι έτσι έπρεπε η Acorn να αντιδράσει. Ο R260 είναι ουσιαστικά ένας ακόμη ταχύτερος και "βαριά εξοπλισμένος" A3000, με πολλά έξτρα στο βασικό configuration και με ένα λειτουργικό σύστημα που επιτρέπει τη χρήση Unix. Βέβαια, η Acorn συνεχίζει την παράδοση: Η τιμή του μηχανήματος είναι αβάσταχτη και υψηλότερη και από τα δυο άλλα μηχανήματα. Ομως, θα πρέπει να ξανατονίσουμε ότι ο χρήστης αγοράζει σαφώς περισσότερα πράγματα. Τι ακριβώς;

Κατ' αρχάς η Acorn εφοδίασε το μηχάνημα με το τελευταίο της σειράς των Risc, το ARM 3, ένα τσιπάκι που τρέχει στα 30 MHz. Αν λογαριάσει κανείς και το γεγονός ότι η ταχύτητα επικοινωνίας των καναλιών (buses) μεταξύ CPU και περιφερειακών κυκλωμάτων (μνήμες κ.λπ.) είναι 12 MHz, τότε καταλαβαίνει κανείς ότι η Acorn σχεδίασε ένα τρομερά ισχυρό μηχάνημα, ικανό για απόδοση της τάξης των 10-12 MIPS. Η μνήμη επίσης του R260 είναι "μεγαλόπρεπη": 8 MB, επεκτάσιμη μέχρι τα 16 MB. Κάποιες αλλαγές έχουν γίνει και στα κυκλώματα παραγωγής γραφικών, τα οποία τώρα προσφέρουν αναλύσεις VGA και Super VGA (640x480 pixels με 16 ή 256 χρώματα και 800x700 pixels με 16 ή 256 χρώματα). Σαν standard υπάρχει σκληρός δίσκος των 100 MB και interface για δίκτυο Ethernet, ενώ φυσικά δεν λείπει η παράλληλη θύρα, η σειριακή θύρα και τα κυκλώματα του ήχου που υπήρχαν στον A3000.

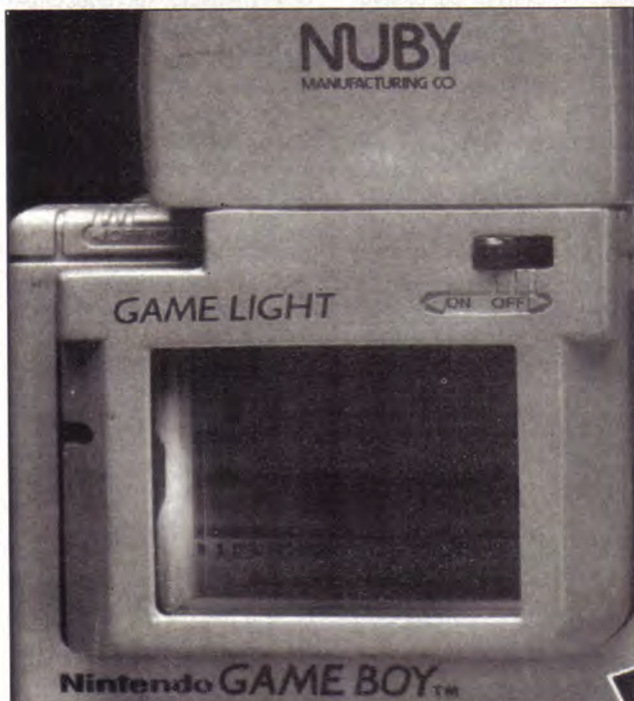
Να σταθούμε λίγο ακόμη στον επεξεργαστή. Ο ARM 3 υπάρχει σε ξεχωριστή κάρτα και "κουμπώνει" στην κεντρική πλακέτα. Δίπλα στο τσιπάκι υπάρχει θέση για μαθηματικό συνεπεξεργαστή. Ο λόγος που η CPU δεν υπάρχει επάνω στην κεντρική πλακέτα είναι φανερή: Η Acorn τελειώνει σύντομα την κατασκευή του νέου ARM 4, ενός τσιπαστραπή, το οποίο θα κυκλοφορήσει για όσους θέλουν να κάνουν upgrade στο μηχάνημα.

Οσον αφορά το λειτουργικό, είναι στην πραγματικότητα διπλό. Η μία του όψη είναι το γνωστό RiscOs, ενώ συγχρόνως υπάρχει και το Risc iX 1.2, η έκδοση του Unix για το μηχάνημα. Αντίθετα με τα υπόλοιπα δύο μηχανήματα, των οποίων οι εκδόσεις του Unix είναι ατελείς, στο Acorn το λειτουργικό σύστημα είναι έτοιμο και μάλιστα προσφέρει πάρα πολλές δυνατότητες. Ολα αυτά είναι καλά και ωραία, αλλά γίνονται εφιαλτικά αν ακούσει κανείς την τιμή του μοντέλου, η οποία είναι απαγορευτική για τα όνειρα κάθε home

user. Εστω κι αν ένα Unix μηχάνημα δεν ασχολείται με home users, ένας χρήστης δεν παύει να βλέπει ένα τέτοιο μηχάνημα σαν upgrade του δικού του μοντέλου και να ονειρεύεται να το επεκτείνει, τη στιγμή μάλιστα που η συμβατότητα με τα home υπάρχει (το ίδιο ισχύει και για τα υπόλοιπα Unix machines, Atari και Amiga). Τι upgrade όμως να κάνεις όταν η τιμή φτάνει στην Αγγλία τις 800.000 - χωρίς τον αγγλικό Φ.Π.Α; Θα παραδεχτούμε βέβαια ότι η Acorn αυτή τη φορά δεν ήταν υπερβολικά τσουχτερή, σε σχέση με την Amiga 3000 και τον Atari TT, αλλά το χρήμα είναι κάτι που δεν μπορείτε να αγνοήσετε...

Νυχτερινό παιχνίδι

Μη σταματάτε να παίζετε με το Game Boy σας, επειδή είναι σκοτεινά". Αυτή είναι η τελευταία διαφήμιση που προωθεί τη νέα σειρά από αξεσουάρ για την παιχνιδομηχανή-σταρ, το Game Boy. Ενα απο αυτά θα βοηθήσει τους μανιακούς παίκτες να μην υποφέρουν από σύνδρομο στέρησης μόλις πέφτει το σκοτάδι και δεν υπάρχει εξωτερικό φως. Οταν λοιπόν οι ίσκιοι απλώνονται, και το αδελφάκι στο διπλανό κρεβάτι σας υπενθυμίσει ακόμη μια φορά ότι η σωματική σας ακεραιότητα θα κινδυνέψει πολύ σοβαρά, αν ανοίξετε το πορτατίφ για να τελειώσετε το Super Mario Bros στις δύο το πρωί, τότε η λύση που υπάρχει είναι το Nuby Game Light. Πρόκειται γιά μια μονάδα φωτός, η οποία τοποθετείται μπροστά ακριβώς από την οθόνη, και προσφέρει το δικό του φωτισμό, και μάλιστα με δυνατότητες ρύθμισης του contrast. Η μονάδα φωτισμού κάνει τέλεια τη δουλειά της, κι όταν δεν τη χρειάζεστε, μπορείτε να την τοποθετήσετε στο ειδικό βαλιτσάκι της εταιρίας, το οποίο περιέχει και ειδική θήκη για τα cartridges. Οργάνωση μήτηρ των high scores λοιπόν και η τιμή του Game Light είναι μόλις 10 λίρες.



A-MAX στο maximum

Δεν πέρασαν πολλά τεύχη από τότε που παρουσιάσαμε το A-Max, τον Macintosh Emulator για την Amiga και η Entertainment International αποφάσισε να μας κάνει το καλό. Οχι μια, αλλά δύο νέες εκδόσεις του emulator ανακοινώθηκαν για την Amiga. Η πρώτη, η A-Max II, θα βρίσκεται στο ίδιο γκρίζο πλαστικό κουτί, όπως και η προηγούμενη και απευθύνεται κυρίως στους κατόχους της A500. Επιτρέπει εκείνο πού δεν επέτρεπε η πρώτη έκδοση: Πλήρη υποστήριξη του σκληρού δίσκου, επιτρέποντας πρόσβαση σε τμήματα του Amiga hard disk, και δίνοντας τη δυνατότητα για να τρέξετε τα "σοβαρά" προγράμματα των Apple. Οι προγραμματιστές του υποστηρίζουν ότι μπορεί να τρέξει το μεγαλύτερο ποσοστό των προγραμμάτων του Mac, ενώ το μόνο πρόβλημα παρουσιάζεται στα κλειδωμένα προγράμματα και σε μερικά παιχνίδια. Η δεύτερη έκδοση, το A-Max II Plus, απευθύνεται στους κατόχους των A2000 και είναι σε μορφή κάρτας.

Θα πρέπει να υπενθυμίσουμε βέβαια ότι και οι δυο εκδόσεις χρειάζονται τα τσιπάκια των ROMs της Apple για να τρέξουν, όπως επίσης κι ένα Apple drive. Στις τιμές τώρα: Εάν θέλετε το πακέτο χωρίς τα τσιπάκια ROM, θα χρειαστείτε περίπου 46.000 δρχ. για το A-Max II, τιμή όχι ευκαταφρόνητη. Ομως για σκεφτείτε: Adobe Illustrator, Quark Xpress, Excel...

Τα νέα τμήματα του C.C.S.

Από Οκτώβρη μέχρι τον Μάη ο εκπαιδευτικός οργανισμός Constantinou Computer Studies θα διοργανώσει κάτι το ξεχωριστό, εκτός από τα μακροχρόνια τμήματα και σεμινάρια Πληροφορικής:

Μια σειρά τμημάτων με τρεις διαφορετικούς τομείς στους υπολογιστές, κατάλληλα για μαθητές ηλικίας 13-16 ετών:

- Το πρώτο τμήμα θα απευθύνεται σε αρχάριους και έχει σαν τίτλο "Προγραμματισμός σε Basic".

Τα θέματα που υπάρχουν είναι τα εξής:

Αρχές Πληροφορικής και υπολογιστών, Χειρισμός PC, χρήση MS-DOS, γλώσσα Basic με αρχεία, Γραφικά σε Basic, Εφαρμογές.

- Το δεύτερο τμήμα είναι για περισσότερο προχωρημένους. Εχει σαν θέμα την εκμάθηση της Turbo Pascal, και τα επιμέρους θέματά του είναι τα:

Αρχιτεκτονική υπολογιστών, Αρχεία και δομές δεδομένων, Software, γλώσσα Turbo Pascal, εφαρμογές σε graphics και αρχείο.

- Το τρίτο τμήμα απευθύνεται σε μαθητές που γνωρίζουν προγραμματισμό και με θέματα:

Προγραμματισμός στη γλώσσα dBase III Plus, ασκήσεις και εφαρμογές, χρήση του πακέτου της dBase III Plus, χρήση του Lotus 1-2-3 και μερικά ακόμη ειδικά θέματα που θα καλύπτουν τα ενδιαφέροντα όλων όσων ασχολούνται με το ενδιαφέρον αυτό "σπορ" του πνεύματος.

Πληθώρα επιλογών σας προσφέρεται και, όπως βλέπετε, υπάρχει ένα τμήμα για τα γούστα όλων. Μόλις που προλαβαίνετε να γραφτείτε, άρα βιαστείτε!

Μεγαζωγραφιές

Οι Γερμανοί έχουν πάντα την ικανότητα να προσφέρουν "γοητευτικά προγράμματα", ιδιαίτερα στην υψηλή ανάλυση, η οποία φαίνεται να είναι η κρυφή τους αγάπη.

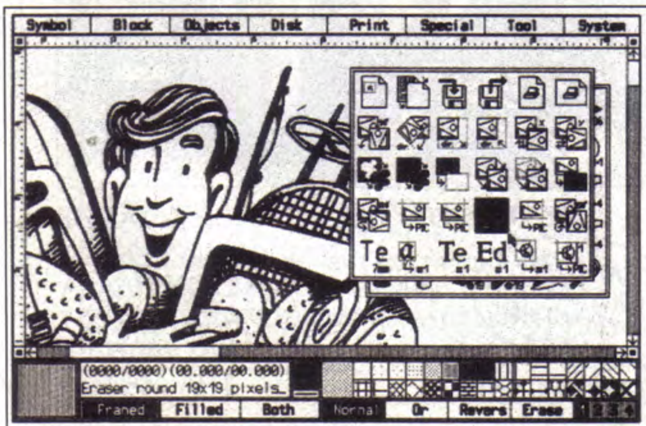
Το MegaPaint II λοιπόν θεωρείται ότι είναι το πιο πλήρες πρόγραμμα στη συλλογή των σχεδιαστικών πακέτων υψηλής ανάλυσης. Και με όσα λέγονται, μάλλον έτσι πρέπει να είναι. Το πρόγραμμα δεν περιορίζεται στην ανάλυση της οθόνης του υπολογιστή. Η περιοχή που έχετε στη διάθεσή σας για να δουλέψετε είναι συνολικής επιφάνειας 7680x7680 pixels. Φυσικά, βλέπετε μόνο ένα παράθυρο στην οθόνη κάθε φορά.

Το μόνο κακό είναι ότι στην ακραία αυτή περίπτωση ο υπολογιστής χρειάζεται 7 MB μνήμης. Αλλά, γενικά το πρόγραμμα είναι πολύ απαιτητικό όσον αφορά τη μνήμη, πράγμα που περιμέναμε άλλωστε. Οι κάτοχοι 520ST δεν μπορούν να το χρησιμοποιήσουν, μια και χρειάζεται 850 Κ μόνο και μόνο για να τρέξει, ενώ αν δουλέψετε με laser printer θέλετε άλλα 2 MB για να χρησιμοποιηθούν από τον Atari Laser. Βέβαια, δεν είναι απαραίτητος ο laser printer, μια και υποστηρίζεται μια μεγάλη γκάμα από 24-πινους και 9-πινους εκτυπωτές.

Επίσης, υποστηρίζεται και η "ωραία κοιμωμένη" των ST, ο blitter. Περιττό να σας πούμε ότι τα οκτώ pull down menus που διαθέτει το πρόγραμμα είναι κυριολεκτικά πλημμυρισμένα από εντολές και ότι η κατάσταση είναι χαώδης.

Δεν μπορούμε να περιγράψουμε τις εντολές, αλλά πρέπει να πούμε ότι η συλλογή των διαθέσιμων σχημάτων είναι η πλουσιότερη από οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα. Επίσης, πλούσια είναι η βιβλιοθήκη των εικόνων που συνοδεύουν το πρόγραμμα, όπως επίσης και το manual των 250 σελίδων. Η συνεργασία του με εικόνες άλλων formats, όπως του Degas Elite και του Stad είναι άψογη.

Τέλος, θα πρέπει να αναφέρουμε μερικές έξυπνες τεχνικές που χρησιμοποιούνται για την αποθήκευση εικόνων με μεγάλο μέγεθος, όπως η τεχνική "κομματιάσματος" του αρχείου για save σε δύο δισκέτες. Σε γενικές γραμμές, το MegaPaint II είναι ένα πρόγραμμα ουσιαστικά χωρίς αντίπαλο μέχρι τώρα. Καλά θα κάνετε να το ψάξετε όπου μπορείτε, αλλά μάλλον θα ήταν καλύτερα να περιμένετε. Η ένδοξη Signa ετοιμάζει τον κυριότερο ανταγωνιστή του, το Arabesque. Αν αντέχετε να περιμένετε, τόσο το καλύτερο για σας...



Ο διαγωνισμός των Gamers

Παρακαλώ, παρακαλώ πολύ κύριοι ... μπείτε σε μια σειρά! Οχι, τα goblins πρώτα... παρακαλούνται τα trolls να αφήσουν τα τσεκούρια τους στην είσοδο... Ευχαριστώ. Πώς; Οχι, δεν χρειάζεται να μονομαχήσουν οι 6 πρώτοι νικητές!

Αυτή τη φορά έγινε το "σώσε". Τα κουπόνια άδειαζαν από τριαξονικά containers μέσα στα γραφεία του Pixel. Εφοδιασμένοι με αναπνευστήρες και μάσκες οξυγόνου ανασυρθήκαμε μέσα από κίτρινα χαρτάκια, και αποφασισμένοι να μην καταντήσουμε σπάνια απολιθώματα μέσα σε χαρτιά, καλέσαμε να παρευρεθούν οι απαραίτητοι επίσημοι (βλέπε μερικές σειρές παραπάνω) και βραβεύσαμε τους εξής:

Από ένα παιχνίδι adventure της Sierra κερδίζουν οι:

α) Συμεωνίδης Λεονάρδος, Ηροδότου 13.

β) Σπυρόπουλος Θανάσης, Μαραθωνοδρόμου 30

γ) Πατσινακίδης Νίκος, Μ. Ασίας 1, Πτολεμαΐδα

δ) Κοσμάς Ηλίας, Κουτσελιό Ιωαννίνων, Ιωάννινα

ε) Ανδρέας Μπουρόπουλος, Παπαφλέσσα & Βασιλειάδου 2.

Ενώ ο τυχερός που θα παίζει με τον ηλεκτρονικό Κάρποβ, είναι ο νέος Ελληνας Κασπάροβ, Ζάννης Κωνσταντίνος, Λόρδου Βύρωνα 6, επίσης στα Ιωάννινα.

Θα πρέπει βέβαια να υπενθυμίσουμε ότι όλα τα δώρα είναι προσφορά της Greek Software και του κυρίου Larry Laffer αυτοπροσώπως.

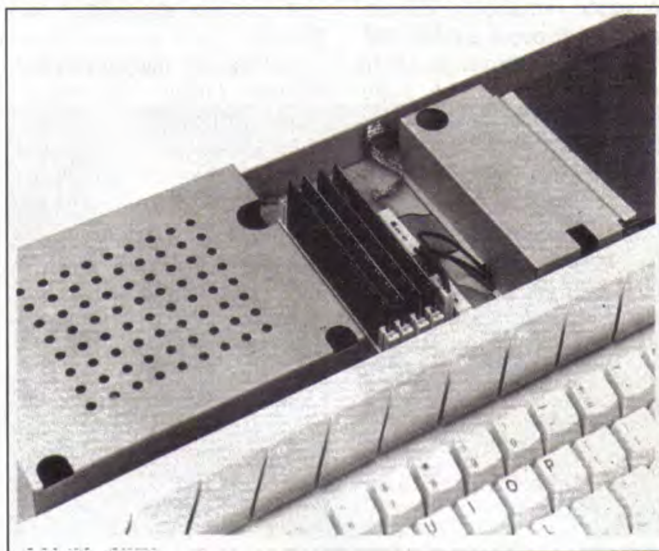
ST ή... ελέφαντας;

Ποιο από τα δύο προαναφερθέντα έχει τη μεγαλύτερη μνήμη; Αν μέχρι τώρα πιστεύετε ότι νικούσαν οι ελέφαντες, τώρα πια δεν έχουν ελπίδες.

Αιτία δύο νέες επαναστατικές κατασκευές από ανεξάρτητες εταιρίες, οι οποίες λύνουν δυο σημαντικά προβλήματα: α) Την προσθήκη σημαντικής ποσότητας μνήμης RAM στούς ST, και β) την εύκολη προσθήκη τσιπ μνήμης. Να πώς τα κατάφεραν: Η γερμανική Richter Computer κατάφερε το ακατόρθωτο: Να επεκτείνει στα ανώτερα όρια τη μνήμη που μπορεί να δεχτεί ο ST. Αν και είναι ακόμη σε έκδοση πρωτοτύπου, η επέκταση μνήμης που ετοιμάζει η εταιρία λειτουργεί κανονικά και θα εφοδιάζει τα ST (αν και μόνο τα Mega ST μπορούν λόγω κατασκευής να δεχτούν την επέκταση) με μνήμη από 6 MB μέχρι... 12 MB! Οι επεκτάσεις γίνονται ανά 2 MB και, όσον αφορά τις τιμές, η επέκταση MB-12 (12 MB μνήμης) θα κοστίζει 1.500 λίρες (περίπου 400.000 δρχ.).

Οι μνήμες έχουν ήδη δοκιμαστεί με αρκετά από τα κλασικά προγράμματα που κυκλοφορούν, για να διαπιστωθεί αν συνεργάζονται κανονικά. Ετσι, είναι σίγουρο ότι το Calamus συνεργάζεται κανονικά, ενώ η εντολή FRE() της GFA Basic που δείχνει το μέγεθος της διαθέσιμης μνήμης τυπώνει στην οθόνη το νούμερο 12 ακολουθούμενο από μια με-

ραρχία μηδενικών. Η κατασκευή είναι απλούστατη και η τοποθέτησή του επίσης απλή: Το μόνο που χρειάζεται είναι να αντικατασταθεί η MMU, και τοποθετείται άνετα μέσα στο σασί των Mega ST. Ελπίζουμε να δούμε και κάτι ανάλογο για τα κλασικά ST, έτσι για να χαιρόμαστε δηλαδή (γιατί μη μου πείτε ότι σας λείπουν πολύ 12 MBytes;). Αν όμως 12 MB δεν σας είναι ιδιαίτερα χρήσιμα, 512 K ή ένα ακόμη MB δεν είναι καθόλου άσχημα, ιδιαίτερα αν έχετε 520ST. Εδώ η Evesham Micros "έβαλε τρίποντο". Η λύση που προτείνει για την επέκταση είναι ίσως η πιο έξυπνη στρατηγικά εμπορική κίνηση της εταιρίας. Και ερωτώ: Τι ήταν αυτό που ζηλέψαμε όλοι μας όταν είδαμε για πρώτη φορά τον STE; Την παλέτα του; (δεν πιστεύω). Τον ήχο του; (χμμμ). Το νέο TOS; (μα αυτό δεν δουλεύει!). Οχι, ήταν οι νέες θέσεις για μνήμες RAM που πρόβλεψε η Atari. Ηταν οι θέσεις SIMMS, οι οποίες μπορούσαν να "κουμπώνουν" σε ειδικά "συρτάρια" και να τοποθετηθούν χωρίς να κολληθεί και να ξεκολληθεί τίποτε στην κεντρική πλακέτα. Με τον τρόπο αυτό μπορούν οι κάτοχοι των STE να κάνουν μια επέκταση, απλά αγοράζοντας και τοποθετώντας τις πλακετίτσες. Ομως, η Evesham αποφάσισε ότι κανείς κάτοχος ST δεν είναι κατώτερος σε αυτή την κοινωνία και κατασκεύασε μια έξτρα επέκταση, που απλά προσθέτει την υποδοχή με τα "συρταράκια" των SIMMS, οι οποίες σας περιμένουν να τις γεμίσετε. Η θέση που τοποθετούνται είναι η πιο βολική: Δεν χρειάζεται καν να βγάλετε τη μεταλλική θωράκιση. Σε μια κενή θέση ανάμεσα στο τροφοδοτικό και το drive τοποθετείται η επέκταση. Ολα τα άλλα είναι απλά δική σας υπόθεση: Αγοράζετε τις επεκτάσεις μνήμης για τα STE και τις χρησιμοποιείτε. Η κατασκευή κοστίζει 60 λίρες (χωρίς μνήμες) και 100 λίρες με 512 K μνήμης, και περιμένουμε... τρέμοντας να τη δούμε στα μαγαζιά!



Ενα διαφορετικό joystick

Αν το joystick που έχετε δεν σας καλύπτει πλέον, αν είναι αργό ή ο μοχλός του αδύναμος, καιρός να δοκιμάσετε το καινούριο joystick της VERNAL Electronics. Μετά από μια παρουσία στο χώρο των περιφερειακών και των computers, η VERNAL μπαίνει δυναμικά στην αγορά με το MEGA FORCE Joy.

Το εν λόγω joystick έχει μερικά πλεονεκτήματα που το κάνουν να ξεχωρίζει και να υπερέχει από τα υπόλοιπα της κατηγορίας του. Αναφορικά παραθέτουμε μερικά από τα πλεονεκτήματά του.

1) Επαγγελματικός μοχλός (coin-op).

2) Μπούτον fire επαγγελματικό (coin-op).

3) Ρυθμιζόμενο Autofire (από 1 βολή/sec μέχρι 1.500 βολές/min).

4) Led για την ένδειξη των βολών.

5) Leds για την ένδειξη της κίνησης (δεξιά - αριστερά - πάνω - κάτω).

6) Βεντούζες για γερό κράτημα σ' όλες τις επιφάνειες.

7) Μικρή κατανάλωση ρεύματος, με αποτέλεσμα να μην υπερφορτώνεται το τροφοδοτικό του υπολογιστή.

8) Δύο χρόνια εγγύησης καλής λειτουργίας.

Ο,τι μηχάνημα και να έχετε, μη στεναχωριέστε. Είναι συμβατό με όλα. Μόνο στον Amstrad δεν δουλεύουν τα leds.

Μη βιάζεστε, θα σας πούμε και την τιμή. Στοιχίζει 7.500 δρχ. με το ΦΠΑ (18%). Για περισσότερες πληροφορίες, αν και νομίζω ότι ήδη έχετε πειστεί, στη VERNAL Electronics, Αρκαδίου 25 Αμπελόκηποι Θεσσαλονίκη, τηλ. 657305.



Atari ST: Συμβατός με AT

Ενα όμορφο τετράγωνο κουτάκι δίνει τη δυνατότητα στους ATARI ST users να κάνουν το Atari τους συμβατό IBM και να τρέχουν όλα τα προγράμματα που υπάρχουν για 80286.

Ενας AT συμβατός λοιπόν με το καινούριο PC EMULATOR που λέγεται SUPER-CHARGER 1.4, ο οποίος έχει 1 MB, δική του RAM και έτσι επηρεάζεται από τη μνήμη του ST.

Αν πάλι θέλετε, την κάνετε RAM Disk του ST. Και μη φοβάστε, υποστηρίζει CGA, HERCULES, ATARI MOUSE, SERIAL MOUSE, HARD DISK και το LASER PRINTER της ATARI, κι έχει και θέση για συνεπεξεργαστή 8087-2. Αν πάλι είστε στο DOS και θέλετε να τρέξετε προγράμματα στο ST, δεν χρειάζεται να κάνετε RESET (Multitasking), και έτσι το DOS εξακολουθεί να τρέχει.

Αν σας λέγαμε ότι η τιμή του στην Αγγλία που κατασκευάζεται είναι 349 λίρες, τότε στην Ελλάδα πόσο θα περιμένατε να κοστίζει; Ε, λοιπόν, κι άλλη έκπληξη! Θα το βρείτε στην τιμή των 100.000 δρχ. (μαζί με το MS-DOS 4.01), δηλαδή φθηνότερο από τη χώρα παραγωγής. Και μη μου πείτε ότι δεν είναι αξιόλογο αυτό που κατάφερε να σας προσφέρει η ΚΑΝΕΛΛΗΣ ΑΘ. & ΣΙΑ, Αγγελάκη 23 Θεσσαλονίκη, τηλ. (031) 236101.

Arriba Goody's

Νέες γεύσεις που έρχονται από την άλλη μεριά του Ατλαντικού. Τώρα πια στα διαλείμματα από τα πολυαγαπημένα σας Video Games μπορείτε να γευθείτε το τσιλιμπέργκερ και σαλάτα Μεξικάνα.

Οι δύο νέες αυτές γεύσεις υπάρχουν ήδη στα GOODY'S. Επίσης μη χάσετε το διαγωνισμό ARRIBA GOODY'S που σας δίνει δικαίωμα για ένα ταξίδι 2 ατόμων στο Μεξικό. Καλή όρεξη και καλή τύχη!



ΕΔΩ  

Ο ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει

Είσαστε έτοιμοι να αντιμετωπίσετε τη νέα γενιά παιχνιδιών; Και όταν λέμε νέα, το εννοούμε. Μιλάμε για παιχνίδια που δεν τα παίζετε απλώς, αλλά τα... ζείτε! Στην έκθεση Computer Graphics, που θα γίνει στο Λονδίνο στις 6 και 8 Νοεμβρίου, θα παρουσιαστεί επίσημα για πρώτη φορά στην Αγγλία το πρώτο εμπορικό πακέτο Εναλλακτικής Πραγματικότητας! Το πακέτο αυτό που ονομάζεται Virtuality τρέχει σε μία Amiga 3000 και προσφέρει ό,τι τελειότερο υπάρχει στην προσομοίωση σήμερα.

Κατά βάση είναι ένα Flight Simulator, αλλά οι χρήστες του θα πρέπει να φορούν ένα ειδικό κράνος, που καλύπτει τα μάτια με δύο μικροσκοπικές οθόνες και τα αυτιά με δύο υψηλής ποιότητας ακουστικά. Το ωραίο δε είναι ότι το κράνος αυτό έχει ειδικά μαγνητικά κυκλώματα, που μπορούν να ανιχνεύουν την κίνηση του κεφαλιού και φυσικά να ειδοποιούν την Amiga, έτσι ώστε να μπορεί να αντιδράσει ανάλογα. Ετσι, η επαφή με τον έξω κόσμο διακόπτεται και από εκεί και πέρα ο χρήστης μπαίνει σ' ένα νέο κόσμο, που ελέγχεται τελείως από την Amiga.

Οι εικόνες αυτού του νέου κόσμου προβάλλονται στις δύο μικροσκοπικές οθόνες, που καλύπτουν τα μάτια του χρήστη, δίνοντας έτσι μία πραγματικά τρισδιάστατη άποψη των χώρων. Ακόμα οι ήχοι που αναπαράγονται από τα ακουστικά είναι σε πλήρη αρμονία με τις τρισδιάτατες εικόνες και έτσι έχετε την εντύπωση ότι πραγματικά "ζείτε" σ' αυτόν τον κόσμο.

Το "παιχνίδι" αυτό θα κυκλοφορήσει στην αγορά σε δύο εκδόσεις: μία "καθιστή" και μία "κινητή". Με την "καθιστή" ο χρήστης θα έχει την ψευδαίσθηση ότι βρίσκεται στο πιλοτήριο ενός αεροπλάνου και θα μπορεί να το ελέγχει πλήρως (με τα ανάλογα συναισθήμα, φυσικά). Με την "κινητή" έκδοση ο χρήστης θα μπορεί να... περπατήσει, στην κυριολεξία, μέσα σ' αυτόν τον κόσμο! Θα μπορεί, για παράδειγμα, να παίξει ένα πραγματικό adventure και να ανοίγει πόρτες, παράθυρα, ντουλάπια και, φυσικά, να τρέχει φωνάζοντας, ενώ προσπαθεί να ξεφύγει από τα τέρατα!

Το πρώτο παιχνίδι, που φαίνεται ότι θα κυκλοφορήσει για την "κινητή" έκδοση του Virtuality, θα είναι ένα παιχνίδι σκι, που φυσικά θα επιτρέπει στο χρήστη να κάνει σκι, χωρίς να χρειαστεί να πάρει τα βουνά ή να αγοράσει σκι! Βέβαια, δεν ξέρουμε ακόμα τι γίνεται όταν ο παίκτης χάσει το παιχνίδι, αλλά φαντάζομαι ότι δεν θα είναι και πολύ ευχάριστη εμπειρία. Σε κάθε περίπτωση, το "παιχνίδι" αυτό δέν είναι για καρδιακούς.

Αν όλα πάνε καλά, θα αρχίσουμε να βλέπουμε τα νέα αυτά παιχνίδια στα μαγαζιά που έχουν arcades (βλέπε ουφάδικα) μέσα στην επόμενη χρονιά. Δυστυχώς, η σημερινή τιμή τους είναι αρκετά ψηλή (20.000 με 30.000 λίρες ή 6.260.000 με 9.150.000 δρχ.), για να σκεφτεί κανείς να τα αγοράσει για την Amiga του, αλλά σίγουρα, μέσα στα επόμενα 2 χρόνια, οι τιμές θα πέσουν δραματικά. Εξάλλου το hardware που χρειάζεται γι' αυτά δεν είναι τόσο ακριβό και ξέρουμε ότι αρκετές εταιρίες ήδη δουλεύουν πάνω σε παρόμοια συστήματα. Μέσα σ' αυτές είναι και η γνωστή μας Acorn, που προσπαθεί να σχεδιάσει ένα τέτοιο σύστημα για το Archimedes. Υπομονή, λοιπόν, και το μέλλον μπορεί και να είναι μία ψευδαίσθηση!

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ ΠΑΛΙ

Η Commodore αποφάσισε ότι θα καθυστερήσει την κυκλοφορία του CDTV, δηλαδή της Amiga με το Compact Disk. Οι λόγοι είναι άγνωστοι, αλλά μάλλον υπάρχουν "τεχνικά" προβλήματα. Πάντως, αντί για πριν από τα Χριστούγεννα που μας είχε υποσχεθεί, τώρα θα πρέπει να το περιμένετε μετά από το Φεβρουάριο. Πάντως, σύμφωνα με την Commodore, προς το παρόν θα κυκλοφορήσουν 2.000 κομμάτια, για να "κινηθεί" το ενδιαφέρον της αγοράς. Κααααλά.

ΤΟ TOP-TEN ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Τον περασμένο μήνα οι Αγγλοι φίλοι μας προτίμησαν τα εξής:

1. Guardian Angel	(Code Masters)
2. Run The Gauntlet	(Hit Squad)
3. Soccer Double	(E&J Software)
4. Quattro Combat	(Code Masters)
5. Quattro Adventure	(Code Masters)
6. Shadow Warriors	(Ocean)
7. Pro Boxing	(Code Masters)
8. Rastan	(Hit Squad)
9. Quattro Super Hits	(Code Masters)
10. Paper Boy	(Encore)

Με λίγα λόγια, τίποτα το ιδιαίτερα ενδιαφέρον, αλλά ας μην ξεχνάμε ότι οι περισσότερες εταιρίες περιμένουν τα Χριστούγεννα, για να ανακοινώσουν τα "καλά" τους παιχνίδια. Μην απελπίζεστε λοιπόν.

ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟ POPULOUS II

Για όσους ευχαριστιούνται να το παίζουν ...Θεοί, η νέα έκδοση του γνωστού POPULOUS είναι έτοιμη να κυκλοφορήσει στα μαγαζιά. Σε αυτήν την έκδοση όχι μόνο θα έχετε την επιλογή 30 (αντί για 20) "θεϊκών" πράξεων, όπως σεισμών, καταποντισμών, κατακλυσμών και άλλων τέτοιων χαριτωμένων, αλλά θα μπορείτε και να "δείτε" τα αποτελέσματα των πράξεών σας μέσα από τα νέα πιο εντυπωσιακά γραφικά, τα οποία περιλαμβάνουν πιο "ζωντανές" εικόνες καταστροφής! Α ναι, τώρα θα έχετε την ευκαιρία

Ο Ν Δ Ι Ν Ο

και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

Ενώ όμως αυτά συμβαίνουν στον "ψεύτικο" κόσμο, στον "πραγματικό" θα μπορούσε να πει κανείς ότι και οι Θεοί τρελάθηκαν, αλλιώς δεν εξηγείται τι συμβαίνει με τις "μεγάλες" εταιρίες. Και όταν λέμε μεγάλες, εννοούμε τις μεγαλύτερες! Σαν την IBM και την Unisys. Ξαφνιαστήκατε; Και πού είστε ακόμη. Απ' ό,τι μαθαίνουμε, η IBM της Ιαπωνίας συνεργάζεται με τη Sega (ναι, σωστά διαβάσατε) για τη σχεδίαση ενός νέου συμβατού (ή καλύτερα ενός νέου IBM) που θα είναι... συμβατός με το Megadrive της Sega! Δηλαδή, πριν το τέλος του χρόνου, οι Γιαπωνέζοι θα μπορούν να αγοράσουν έναν IBM, που θα τρέχει όλα τα περίφημα προγράμματα γραμμένα για το MSDOS, αλλά θα μπορούν και να παίζουν τα παιχνίδια που κυκλοφορούν για το 16-μπιτο Megadrive!

Το μηχάνημα αυτό, που αναμένεται να φτάσει στην Αγγλία στα μέσα του 1991 (ξεχάστε το δηλαδή για τα χριστουγεννιάτικά σας ψώνια), θα βασίζεται σ' ένα πραγματικό (φυσικά) IBM motherboard για AT και θα προσφέρει 512 K μνήμης. Το ωραίο είναι ότι θα μπορεί να συνδεθεί κατευθείαν στην τηλεόραση και έτσι μπορείτε να μην αγοράσετε μόνιτορ (αν και για τα περισσότερα προγράμματα για PCs, το χρειάζεστε).

Τέλος, η τιμή του δεν θα ξεπερνάει τις 800 λίρες, δηλαδή τις 244.000 δρχ. Με άλλα λόγια, μπορεί να φαίνεται λίγο ακριβό, αλλά αυτό το μηχάνημα σας βγάζει από το δίλημμα του αν θα πρέπει να αγοράσετε μία παιχνιδομηχανή, για να παίζετε όλα αυτά τα υπέροχα παιχνίδια ή ένα "σοβαρό" μηχάνημα, που μπορεί να σας βοηθήσει στη δουλειά σας, στις σπουδές σας κ.λπ. Και μην ξεχνάτε ότι είναι ένα πραγματικό IBM! Πώς αλλάζουν οι καιροί, ε;

Και ενώ αυτά συμβαίνουν στην Ιαπωνία από τους "μεγάλους", μάθαμε ότι στην Αγγλία από αυτόν το μήνα θα κυκλοφορήσει μία νέα παιχνιδομηχανή χειρός της Sega! Η νέα παιχνιδομηχανή, που φέρει το όνομα Sega Game Gear, βασίζεται σ' ένα Z80 (ναι, τα φτιάχνουν ακόμα αυτά) και περιέχει 64 K RAM και 128 K video RAM. Η οθόνη της θα είναι παρόμοια μ' εκείνη του Lynx της Atari, δηλαδή έγχρωμη υγρού κρυστάλλου και πάνω κάτω στις ίδιες διαστάσεις. Το δε βάρος της δεν ξεπερνάει τα 600 γραμμάρια. Το κακό είναι ότι το Game Gear, που δείχνει να είναι αρκετά καλύτερο από το Game Boy της Nintendo, θα έρθει στην Αγγλία "πειρατικά", δηλαδή από παράλληλο εισαγωγέα και όχι από την ίδια την Virgin/Sega. Αυτό σημαίνει ότι καλό θα είναι να περιμένει κανείς πριν το αγοράσει, μια και δεν θα υπάρχει επίσημη υποστήριξη. Αν πάλι δεν θέλετε να περιμένετε μέχρι την άνοιξη που θα κυκλοφορήσει από την Virgin Games, το Game Gear θα κοστίζει 180 λίρες (55.000 δρχ.) και θα διατίθεται με 3 παιχνίδια (κατά πάσα πιθανότητα με τις οδηγίες στα Ιαπωνικά) από την Cybertech. Και για να μην λέτε ότι γράφουμε μόνο για παιχνιδομηχανές, κάτι που μπορεί να σας ενδιαφέρει πάρα πολύ: Αν σκοπεύατε να αγοράσετε ένα ST ή μία Amiga και προσπαθείτε να δείτε ποιο είναι το πιο καλό μηχάνημα για τα λεφτά σας, τότε υπάρχει και άλλη μία εναλλακτική λύση. Και τι λύση! Η Apple ανακοίνωσε ότι θα χαμηλώσει την τιμή του Mac σε εξευτελιστικά επίπεδα!

Για την ακρίβεια, από την 1η του μηνός Νοεμβρίου θα μπορείτε να αγοράζετε το Mac Classic (!) αντί του ευτελούς ποσού των 575 λιρών (175.400 δρχ.). Το Classic δεν είναι άλλο από το παλιό "καλό" Mac με τη μικρή ασπρόμαυρη οθόνη των 9" και το ένα drive των 3,5". Στη βασική τιμή θα πάρετε και 1 Mb μνήμης, που μπορείτε να επεκτείνετε αργότερα σε 4 Mb. Βέβαια, αν είστε από τους απαιτητικούς, τότε θα μπορείτε να αγοράσετε το πιο ακριβό μοντέλο στην τιμή των 900 λιρών (274.500 δρχ.) που έχει και σκληρό δίσκο. Ολα τα μοντέλα βασίζονται στον επεξεργαστή 68000 (όπως και το ST και η "μικρή" Amiga), ο οποίος λειτουργεί στα 7,83 MHz.

Φυσικά, όταν μπορείτε να αγοράσετε ένα Mac σε αυτήν την τιμή, τα λόγια μπορεί να περιττεύουν, αλλά θα πρέπει να θυμάστε ότι αν το θέλετε για παιχνίδια και μόνο, τότε ίσως η Amiga ή το ST να είναι πολύ καλύτερη εκλογή. Αν όμως θέλετε ένα πραγματικά δοκιμασμένο μηχάνημα, με πολύ πλούσιο software και ίσως το πιο φιλικό προς το χρήστη λειτουργικό που υπάρχει σήμερα στην αγορά, τότε το Classic είναι για σας. Σκεφτείτε το λοιπόν.

να γνωρίσετε και να ανταγωνιστείτε με μία πολύ παράξενη νέα οικογένεια άλλων "Θεών". Η συνέχεια επί της οθόνης.

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΕ ΔΙΣΚΟΥΣ

Κυκλοφόρησε στην Αγγλία το πρώτο περιοδικό σε δίσκο. Δηλαδή το πρώτο περιοδικό, που αντί να προσφέρει προγράμματα σ' ένα δωρεάν δίσκο, περιέχει 2 δίσκους με τα περιεχόμενά του! Το περιοδικό αυτό λέγεται PC Interactive και κυκλοφορεί κάθε μήνα με δύο δίσκους για συμβατούς στην τιμή των 3,5 λιρών (1.070 δρχ). Η ιδέα είναι καλή, μια και έτσι θα μπορούσε να βάλει στους δίσκους του οθόνες από τα προγράμματα που τεστάρει, και φυσικά όλο το κείμενο. Δυστυχώς όμως το πρώτο τεύχος ήταν απογοητευτικό. Αρχικά, χρειάζεστε ένα συμβατό μ' ένα σκληρό δίσκο που να έχει ελεύθερα 2 Mb και μία οθόνη VGA, για να μπορέσετε να δείτε τα γραφικά και τις οθόνες. Αν δεν έχετε VGA, τότε χάνετε πολλά. Αν δεν έχετε σκληρό δίσκο, τότε τα χάνετε όλα. Από περιεχόμενα δε αφήστε τα, καλύτερα να δώσετε το χιλιάρικό σας σε κάτι άλλο.

ΕΞΩ ΟΙ ΣΒΑΣΤΙΓΚΕΣ

Η NEC και η Nintendo πιέστηκαν από διάφορες οργανώσεις μειονοτήτων στην Αμερική να αφαιρέσουν τις σβάστιγκες που κατά κόρον χρησιμοποιούν στα παιχνίδια τους. Ετσι, λοιπόν, η NEC θα κυκλοφορήσει μία νέα έκδοση του SyberCorpo, στο οποίο οι σβάστιγκες χρησιμοποιούνται σαν όπλα. Ενώ η Nintendo θα αλλάξει το εγχειρίδιο οδηγιών του Legend of Zelda, γιατί περιέχει το γνωστό αγκυλωτό σταυρό. Το ωραίο όμως είναι ότι η Nintendo επιμένει ότι αυτό που υπάρχει στο εγχειρίδιο δεν είναι σβάστιγκα αλλά "μανζί", δηλ. το αντίθετο σύμβολο της σβάστιγκας. Παρ' όλα αυτά θα το αλλάξει!

ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ

Ομως, μη νομίζετε ότι όλα είναι ρόδινα στην αγορά. Το μήνα που μας πέρασε είχαμε μερικά πολύ ανησυχητικά νέα από τη γνωστή μας Amstrad.

Η εταιρία του Alan Sugar, ως γνωστόν, αποφάσισε τελευταία να στραφεί προς την πιο "σοβαρή" αγορά των προσωπικών υπολογιστών, πιστεύοντας ότι εκεί υπάρχει πιο μεγάλο κέρδος και ίσως πιο "λογικός" ανταγωνισμός. Ομως τα πράγματα δεν είναι έτσι σε μία εποχή που όλοι οι "μεγάλοι" στρέφονται προς την αγορά των παιχνιδιών και κάνουν ό,τι μπορούν για να βγάλουν πιο φτηνά μηχανήματα: η Amstrad μάλλον θα πρέπει να ανασυνταχθεί. Το ότι κάτι δεν πάει καλά με την Amstrad έγινε φανερό με την ανακοίνωση του ισολογισμού της για το 1990 μέχρι τον Ιούνιο. Από αυτόν φαίνεται ότι, αν και οι πωλήσεις της δεν έχουν ελαττωθεί, τα κέρδη της μειώθηκαν κατά 43%. Και σαν μην έφτανε αυτό, η Amstrad απέλυσε αρκετούς από τους υπαλλήλους της σε μια προσπάθεια περικοπών των εξόδων. Αρα ή δεν την συμφέρουν τα νέα προϊόντα που ανακοίνωσε ή θα πρέπει να κάνει περικοπές από τα παλιά. Και όταν λέμε περικοπές, το εννοούμε, μια και ακόμα έχει 5 (!) οικογένειες συμβατών, που στην κυριολεξία δεν διαφέρουν και τόσο μεταξύ τους. Από την άλλη, ακόμα περιμένουμε να δούμε αν η νέα κονσόλα, που βασίζεται στο παλιό CPC, θα πάει καλά τα Χριστούγεννα.

Για να περάσουμε όμως σε κάτι πιο χαρούμενο, έχουμε μία είδηση από το Θείο! Ποιο Θείο; Μα ένας είναι ο Θείος, τα ίδια θα λέμε πάλι; Αυτή τη φορα ο Θείος μίλησε! Και είπε πολλά. Είπε για τα χαμένα του όνειρα, τις παιδικές του ανησυχίες και για τα μεγαλεπίβολα σχέδια που έχει για το μέλλον. Σε μία συνέντευξη στο περιοδικό Personal Computer World του Οκτωβρίου, ο θείος - ούτε λίγο ούτε πολύ - μας επιβεβαίωσε ότι δουλεύει για τη σχεδίαση του αναδιπλωμένου... ποδηλάτου. Ηταν, λέει, το όνειρο της ζωής του και τώρα έχει την ευκαιρία να το πραγματοποιήσει. Το ποδήλατο αυτό θα μπορεί να διπλωθεί πολύ εύκολα μέσα σε μία τσάντα, έτσι ώστε να μπορείτε να το πάρετε στο λεωφορείο!

Και θα πείτε: άλλη σκασίλα δεν είχε ο Θείος από το να ξανασχεδιάσει το ποδήλατο; Απ' ό,τι φαίνεται όχι. Ετσι, όμως, είναι αυτοί οι έξυπνοι άνθρωποι.

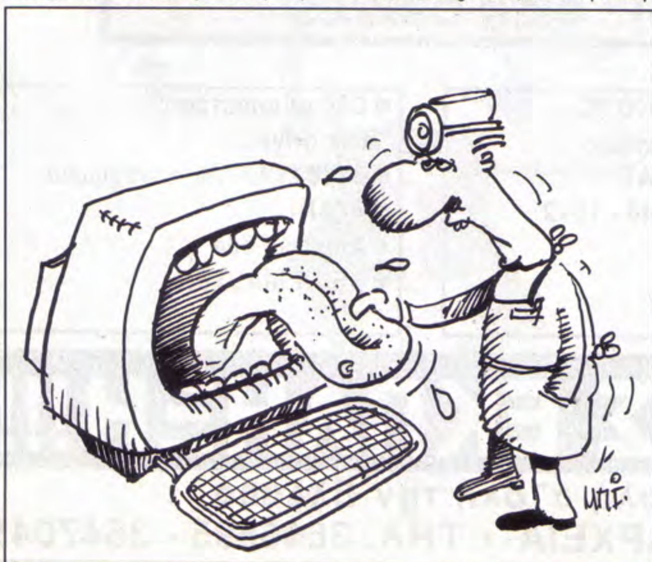
Από το Λονδίνο, που δεν λέει να ξεχάσει το καλοκαίρι ακόμα και μέχρι τον επόμενο μήνα.

Γεια και χαρά.

ΠΡΩΤΑ

Μια και είμαι κάπως αρχάριος στον κόσμο των υπολογιστών, θα ήθελα να με κατατοπίσεις στο εξής: Πώς γίνεται οι υπολογιστές που έχουν τον ίδιο επεξεργαστή να μην είναι συμβατοί όσον αφορά τα προγράμματα που τρέχουν;
Δ. Χρονόπουλος

Το πρόβλημα της συμβατότητας στα προγράμματα δεν είναι θέμα μόνο επεξεργαστή, ή, για να ακριβολογήσουμε, δεν είναι τόσο θέμα επεξεργαστή. Τις περισσότερες φορές η συμβατότητα είναι αδύνατη, λόγω της διαφορετικής δομής των μηχανημάτων. Ο ST για παράδειγμα και η Amiga έχουν εξειδικευμένα chips που αναλαμβάνουν κάποιες εργασίες παράλληλα με τη CPU, ενώ ο QL, (που "φυσιολογικά" θα μπορούσε να είναι συμβατός με αυτούς) δεν έχει. Εδώ η ασυμβατότητα είναι θέμα hardware. Πέρα όμως από τους περιορισμούς στο hardware, οι οποίοι αρκετές φορές δεν αποτελούν και το τελικό εμπόδιο, καθοριστικό παράγοντα στο θέμα συμβατότητα παίζει το λειτουργικό σύστημα του υπολογιστή. Το πρόγραμμα εκείνο δηλαδή που ελέγχει και συντονίζει όλες τις λειτουργίες των κυκλωμάτων.
Στα διάφορα λειτουργικά συστήματα λοιπόν, το πρόγραμμα που είναι υπεύθυνο για κάποια λειτουργία, βρίσκεται σε διαφορετική θέση μνήμης και είναι και διαφορετικά γραμμένο, ενώ υπάρχει η πιθανότητα να μην υπάρχει και καθόλου! Ετσι λοιπόν, ένα πρόγραμμα που θα τρέξει σε διαφορετικό υπολογιστή, θα "καλέσει" λάθος ρουτίνες του λειτουργικού, με αποτέλεσμα συνήθως... δραματικό!



Θέλω να μάθω τι κάνει η εντολή TEST και TESTR, σε τι χρησιμεύει και πού μπορεί να χρησιμοποιηθεί;
Μ. Τραντάς

Κατ' αρχάς η εντολή TEST παίρνει δύο παραμέτρους. Οι παράμετροι αντιπροσωπεύουν μια θέση στην οθόνη του υπολογιστή (και συνεπώς η πρώτη παίρνει τιμές 0-639 και η δεύτερη 0-399). Η χρησιμότητα της εντολής βρίσκεται στο γεγονός ότι διαβάζει το χρώμα μιας οποιασδήποτε θέσης της οθόνης. Ο αριθμός που επιστρέφει είναι κάποιο χρώμα που πιθανόν να είναι το background, αν στη θέση αυτή δεν υπάρχει τίποτε. Η TESTR κάνει ακριβώς το ίδιο πράγμα, μόνο που οι συντεταγμένες που δέχεται είναι τοπικές ως προς το δείκτη γραφικών. π.χ. αν ο δείκτης γραφικών βρίσκεται στη θέση (320, 200) και δώσεις PRINT TESTR (100,0) θα διαβαστεί το χρώμα της θέσης (420,200).

Εχω έναν Amstrad 6128 και θα ήθελα να σε ρωτήσω με ποια εντολή μπορούν τα παιχνίδια να μη σβήνουν με Control-Shift-Escape. Επίσης, πώς μπορώ να μπλοκάρω το escape της Basic.
Μ. Τσιρώνης

Για να μπλοκάρεις το reset, θα χρειαστεί να εκτελέσεις την εντολή POKE και BDEE, και C9 σε direct mode, είτε δημιουργώντας ένα απλό προγραμματάκι από εκείνα που συνηθίζουμε να δημοσιεύουμε κι εμείς στις στήλες των επεμβάσεων. Αυτή η εντολή, εκτός από την προηγούμενη χρησιμότητά της, μπλοκάρει και το Break της Amstrad Basic. Παρ' όλα αυτά όταν ο υπολογιστής βρίσκεται σε input mode, αν πατηθεί το escape τυπώνεται το μήνυμα "Break". Για να απαλλαγείς και από αυτό δώσε την εντολή KEY DEF 66,0,0,0,0.

Αγαπητό Pixel,
Αιτία γι' αυτό το γράμμα μου είναι οι εξής απορίες:
α) Ενα disk drive μπορεί να χρησιμοποιηθεί από πολλούς υπολογιστές, φυσικά με το ανάλογο format; π.χ. ένα disk drive 3 1/2" μπορεί να το χρησιμοποιήσει μια Amiga 500 κι ένα ST;
β) Υπάρχει monitor που να είναι EGA, CGA, VGA και Hercules μαζί;
γ) Τα πληκτρολόγια όλων των υπολογιστών λειτουργούν βασικά με τον ίδιο τρόπο;
Δ. Χούμπας

α) Δυστυχώς τίποτε δεν είναι σίγουρο. Για παράδειγμα, το drive της Amiga δεν συνεργάζεται με τον 1040 ST. Από την άλλη πλευρά όμως, το drive του 1040 μπορεί κάλλιστα να χρησιμοποιηθεί και στα PCs, αλλά όχι στους Commodore ή Amstrad. Καταλαβαίνεις ότι το θέμα συμβατότητας είναι πολύ ...μυστήριο!

β) Βεβαίως και υπάρχει. Είναι τα περίφημα multisync monitors, τα οποία υποστηρίζουν όλες τις αναλύσεις. Εχε υπόψη σου ότι είναι λιγάκι ακριβά. Ενα αρκετά καλό multisync monitor κοστίζει γύρω στις 200-300.000 δρχ.

γ) Ξανά εδώ τίθεται το θέμα της συμβατότητας. Κατά κανόνα, πάντως, τα πληκτρολόγια δεν είναι συμβατά.

Αγαπητό Pixel,
Είμαι κάτοχος ενός Atari 520 STFM και προσπαθώ να μάθω την ST Basic που δίνεται μαζί με τον υπολογιστή. Αντιμετωπίζω όμως μερικά προβλήματα:
α) Η εντολή KILL "όνομα αρχείου" δεν μου έφερε αποτέλεσμα. Μήπως υπάρχει κάποιο λάθος στη σύνταξη;
β) Υπάρχει κάποια ειδική εντολή που να τυπώνει κάτι στην οθόνη, χωρίς αυτό να σβήνει κατά την εκτέλεση του προγράμματος;
Π. Γερμάνης

α) Δεν νομίζω ότι υπάρχει κάποιο πρόβλημα με την εντολή KILL. Απλά κοίταξε μήπως το αρχείο που θέλεις να σβήσεις βρίσκεται μέσα σε κάποιο folder.

β) Δεν καταλαβαίνω πού υπάρχει πρόβλημα. Οταν τυπώ-

ΒΗΜΑΤΑ

νεις κάτι στο παράθυρο εξόδου δεν σβήνει, εκτός αν σκρολάρει το παράθυρο ή εκτελεστεί η εντολή CLEARW. Συνεπώς, έλεγξε το πρόγραμμά σου, μήπως περιέχει κάποια τέτοια εντολή.

Αγαπητό Pixel,
Σου γράφω πρώτη φορά, κι επειδή γνωρίζω ότι ο χρόνος είναι χρήμα, έχω μια σύντομη ερώτηση: Στις διάφορες εκδόσεις της Basic που κυκλοφορούν για συμβατούς, η εντολή VAL δεν αναγνωρίζει μαθηματικές συναρτήσεις (COS, SIN, TAN, κ.λπ.) σύμβολα (+,-,/,*) ή εντολές (AND, OR κ.λπ.). Αυτό πού οφείλεται; Στην ίδια την Basic; Στο λειτουργικό; Σε παράλειψη των κατασκευαστών; Η δυνατότητα αυτή προσφέρει αρκετή εξυπηρέτηση κατά τη ροή ορισμένων προγραμμάτων. Είναι εύκολο να διορθωθεί η εντολή, ή απαιτείται κώδικας μηχανής;
Μ. Καπίρης

Οντως το πρόβλημα που αντιμετωπίζεις με την εντολή VAL είναι αρκετά συνηθισμένο και οφείλεται αποκλειστικά στην κακή κατασκευή της συγκεκριμένης εντολής της Basic. Το λειτουργικό σύστημα δεν "ανακατεύεται" σε αυτές τις υποθέσεις. Και δυστυχώς, δεν μπορείς να κάνεις τίποτε γι' αυτό, ακόμη κι αν ξέρεις γλώσσα μηχανής. Φαντάσου να ψάχνεις 87Κ κώδικα για να βρεις πού υπάρχει η εντολή VAL και μετά να δημιουργήσεις ένα patch αντικαθιστώντας την με μια δική σου (Θρίλερ καταστάσεις). Μάλλον θα πρέπει να περιοριστείς στις τρέχουσες δυνατότητές της. Αν όμως επιμένεις να ζητάς μια εντολή VAL με τέτοιες δυνατότητες, τότε δεν έχεις παρά να αγοράσεις έναν... Spectrum! Είναι απ' ό,τι ξέρω το μόνο μηχάνημα που μπορεί να καταλάβει και μεταβλητές και συναρτήσεις κ.λπ.



Θα σε παρακαλούσα πολύ να αναλύσεις λίγο τη λειτουργία του stack pointer.
Β. Μαυρίκης

Ο stack pointer και το stack δεν είναι τίποτε άλλο από την "περιφερειακή" μνήμη του μικροεπεξεργαστή. Οπως όλος ο υπολογιστής χρησιμοποιεί τη δισκέτα ή την κασέτα σαν περιφερειακή μνήμη, στην οποία θα φορτώσει κάποια δεδομένα για μελλοντική χρήση, έτσι κι ο επεξεργαστής, όταν χρειάζεται να διακόψει για οποιονδήποτε λόγο τη δουλειά που κάνει και πρέπει να ξαναγυρίσει αργότερα στο σημείο διακοπής, κάπου πρέπει να "φορτώσει" τα δεδομένα. Αυτό το "κάπου" είναι ένα τμήμα της RAM του υπολογιστή και λέγεται stack. Πού βρίσκεται το stack μέσα στη μνήμη το καθορίζει ένας καταχωρητής διευθύνσεων, που υπάρχει ειδικά γι' αυτή τη δουλειά και λέγεται stack pointer.

Η δομή του stack έχει τη χαρακτηριστική ονομασία LIFO (Last-In, First- Out). Αυτό που βάζεις τελευταίο είναι και το πρώτο που θα βγάλεις. Το μοντέλο που απεικονίζει αυτή τη δομή είναι μια στοίβα βιβλίων, π.χ. όταν βάζουμε το ένα πάνω στο άλλο, κάθε φορά άμεσα προσβάσιμο είναι το πάνω-πάνω, αυτό που βάλαμε τελευταίο. Ο stack pointer αρχικά, όταν το stack είναι "κενό", "δείχνει" την αρχική του διεύθυνση. Κάθε φορά που προστίθεται κάτι στο stack, ο stack pointer αλλάζει περιεχόμενο, για να δείξει τη διεύθυνση του τελευταίου "αντικειμένου" της στοίβας (ανάλογα με το αν το stack "μεγαλώνει" από χαμηλότερες προς υψηλότερες διευθύνσεις ή αντίθετα, αυτό επιτυγχάνεται αντίστοιχα με πρόσθεση ή αφαίρεση μιας σταθεράς στο "τρέχον" περιεχόμενο του SP).

Κλασικό παράδειγμα χρήσης του stack είναι η κλίση μιας υπορουτίνας. Σε μια τέτοια κλήση θέλουμε να αποθηκεύσουμε κάπου τα περιεχόμενα των καταχωρητών, του acculumator και ενδεχομένως του καταχωρητή καταστάσεων (του F στον Z80). Ετσι, πριν καλέσουμε την υπορουτίνα, κάνουμε όσα PUSH χρειάζονται, ενώ, μετά την επιστροφή, πριν απ' οτιδήποτε άλλο, κάνουμε την αντίστροφη σειρά τα αντίστοιχα POP. Αυτό πρέπει να τηρείται με σχολαστική ακρίβεια, γιατί το παραμικρό λάθος μπορεί να οδηγήσει σε απρόβλεπτα, και κατά κανόνα, δυσάρεστα αποτελέσματα.

Αγαπητό μου Pixel, θα ήθελα να μου εξηγήσεις εν συντομία τα παρακάτω:
α) Τι είναι οι εντολές While και Wend;
β) Τι είναι τα GSX και πώς φορτώνονται μέσα από το CP/M; (όπως κατάλαβες έχω έναν Amstrad 6128).
Σ. Κακάβας

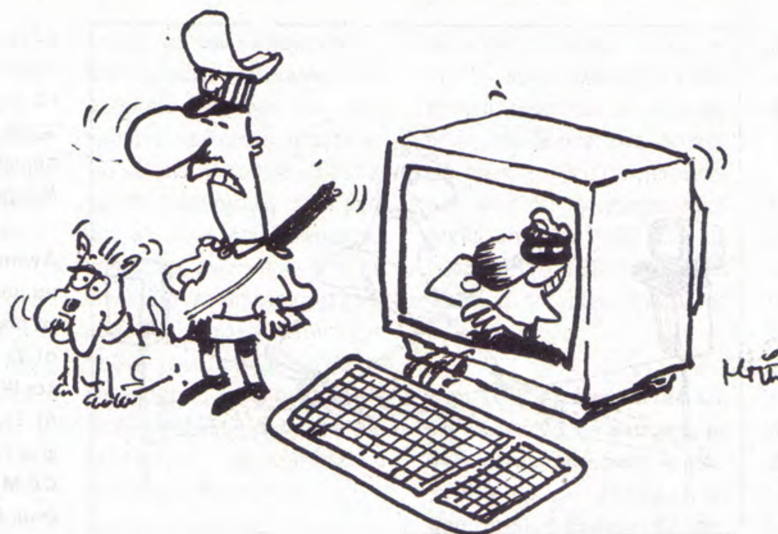
α) Οι εντολές While και Wend είναι εντολές επανάληψης, όπως και οι For, To και Next. Η βασική τους διαφορά είναι ότι οι While-Wend δεν ελέγχουν την τιμή κάποιου μετρητή, αλλά απλά μια οποιαδήποτε συνθήκη. Για παράδειγμα:

```
3000 WHILE T>1500
3010 ....
3020 ....
........
3460 WEND
```

Το πρόγραμμα που βρίσκεται ανάμεσα στις γραμμές 3.000 και 3.460 θα εκτελείται συνέχεια, εφόσον ισχύει η συνθήκη T>1500. Αν για οποιονδήποτε λόγο πάψει να ισχύει αυτή η συνθήκη, τότε η ροή του προγράμματος μεταφέρεται στη γραμμή που υπάρχει μετά την εντολή Wend.

β) Τα GSX είναι μια βιβλιοθήκη από ρουτίνες, οι οποίες μπορούν να απεικονίσουν γραφικά στην οθόνη του Amstrad (μέσα από CP/M βέβαια). Από μόνες τους δεν κάνουν απολύτως τίποτα. Για να δουλέψουν πρέπει πρώτα να "εγκατασταθούν" μέσα στο πρόγραμμα που πρόκειται να τις χρησιμοποιήσει (αυτό γίνεται με ένα ειδικό πρόγραμμα του CP/M). ■

PEEK & POKE



FONT STYLES

AMIGA

Είναι γνωστή η ικανότητα της Amiga να χειρίζεται χωρίς πολύ κόπο πλήθος γραμματοσειρών (fonts) μέσα στο multitasking περιβάλλον που παρέχει στο χρήστη. Τα fonts αυτά δέχονται κάποιες τροποποιήσεις, όπως υπογράμμιση (underline), πλαγίωση (italics), χόντρυνση (bold). Για να γίνει αυτό, χρησιμοποιούνται οι ρουτίνες AskSoftStyle και SetSoftStyle, που ανήκουν στη graphics.library. Δηλαδή στην ίδια δισκέτα με το πρόγραμμά σας πρέπει να βρίσκεται το αρχείο graphics.bmap (βλέπε Manual της Amiga Basic). Ακολουθεί ένα πρόγραμμα που επιδεικνύει τη χρήση των ρουτινών αυτών...

```
REM * * *  Amiga Font Styles  * * *

DECLARE FUNCTION AskSoftStyle% LIBRARY
DECLARE FUNCTION SetSoftStyle% LIBRARY
LIBRARY "graphics.library"

style% =AskSoftStyle%(WINDOW(8))

newst% =SetSoftStyle%(WINDOW(8),1,style%)
PRINT "This is UNDERLINED":PRINT

newst% =SetSoftStyle%(WINDOW(8),2,style%)
PRINT "This is BOLD":PRINT

newst% =SetSoftStyle%(WINDOW(8),4,style%)
PRINT "This is ITALICS":PRINT

newst% =SetSoftStyle%(WINDOW(8),7,style%)
PRINT "This is all of the above":PRINT

newst% =SetSoftStyle%(WINDOW(8),0,style%)
PRINT "This is NORMAL"
```

CIRCLE OF PATTERNS

ATARI ST

Αυτό το πρόγραμμα χωρίζει έναν κύκλο σε 36 τομείς και τους γεμίζει με διαφορετικά patterns, παρουσιάζοντας μια μικρή επίδειξη των γραφικών δυνατοτήτων της ST Basic. Εάν θέλετε να τροποποιήσετε τη ρουτίνα, αλλάξτε τη γραμμή 120 σε: 120 PELLIPSE X,Y,X,Y,B,B+100.

```
10   COLOR 1,0,1,1,1:FULLW 2:CLEARW 2
20   IF PEEK(SYSTAB)=1 THEN 60
40   IF PEEK(SYSTAB)=2 THEN 70:GOTO 80
60   X=306:Y=172:S=170:GOTO 90
70   X=304:Y=83:S=182:GOTO 90
80   X=151:Y=83:S=91:
90   A=24:I=2:B=0
100  FOR P=1 TO A
110  COLOR 1,1,1,P,1
120  PCIRCLE X,Y,S,B,B+100
130  B=B+100:NEXT P
150  IF I=3 THEN END
160  I=3:A=12:GOTO 100
```

Κάθε μήνα από αυτή τη στήλη, σας δίνονται μερικές χρήσιμες ιδέες και ρουτίνες για τους πιο δημοφιλείς home micros. Μέσα από αυτές πιστεύουμε ότι θα βρείτε τρόπους να βελτιώσετε τις προγραμματιστικές τεχνικές σας. Αυτόν το μήνα οι ρουτίνες αφορούν τους υπολογιστές AMIGA, ATARI ST, ZX SPECTRUM, και CBM.



PLOT 192

ZX-SPECTRUM

Η ρουτίνα που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα σας επιτρέπει να κάνετε plot σε όλη την οθόνη του Spectrum, και όχι μόνο στις 176 πρώτες γραμμές. Για να τη χρησιμοποιήσετε, θα πρέπει να πληκτρολογήσετε το listing, αντικαθιστώντας το "xxxxx" με την αρχική διεύθυνση και να το τρέξετε. Κατόπιν ορίζετε μια συνάρτηση με "DEF FN p(x,y) = USR "αρχική διεύθυνση".

Η ρουτίνα καλείται με:
RANDOMIZE FN p(x,y)

```
  1 REM   ** PEEK & POKE **
  2 REM      ** PLOT 192 **
 10  CLEAR XXXXX-1
 20  LET T=0: FOR F=XXXXX TO XXXXX+36
 30 READ A: POKE F,A: LET T=T+A
 40 NEXT F
 50 READ TOT: IF TOT<>T THEN  PRINT "ERROR IN DATA!":
    BEEP 2,0: STOP
100 DATA 42,11,92,17,4,0,25,78,30,8,25,70,62,191,144,
    48,2,207,10,205,176,34,71,167,62,128,40,3,31,16,
    253,182,119,1,0,0,201,2755
```

INTERRUPT CLOCK

CBM

Τι θα λέγατε αν την ώρα που γράφατε κάποιο πρόγραμμα στον Commodore 64, είχατε στην οθόνη ένα ρολόι που να σας υπενθυμίζει τα ραντεβού σας; Αυτό ακριβώς κάνει η μικρή ρουτινίτσα που ακολουθεί, εμφανίζει συνεχώς την ώρα στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης. Πρόκειται για το ρολόι της BASIC. Ετσι ρυθμίζεται δίνοντας TI$="XXXXXX". Αν δείτε ότι πηγαίνει μπροστά ή πίσω (ναι, ναι, μη γελάτε), "παίξτε" λίγο με το τελευταίο νούμερο της πρώτης σειράς DATA. Επίσης, αποφύγετε να δίνετε εντολές από την πρώτη σειρά της οθόνης...

```
100 REM * INTERRUPT CLOCK *
110 REM
120 FOR I=51712 TO 51817:READ V
130 POKE I,V:C =C+V:NEXT I
140 IF C=10055 THEN 160
150 PRINT "DATA ERROR !!!":END
160 SYS 51712
170 REM
180 DATA 120,169,24,141,20,3,169,202,141,21,3,169,96
190 DATA 141,4,220,169,68,141,5,220,88,96,16,32,234
200 DATA 255,206,23,202,240,3,76,52,234,169,16,141
210 DATA 23,202,32,132,175,132,94,136,132,113,160,6
220 DATA 132,93,160,36,32,104,190,173,255,0,141,32
230 DATA 4,173,0,1,141,33,4,169,58,141,34,4,173,1,1
240 DATA 141,35,4,173,2,1,141,36,4,169,58,141,37,4
250 DATA 173,3,1,141,38.4.173,4,1,141,39,4,76,126,234
```



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΧΩΡΙΣ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ

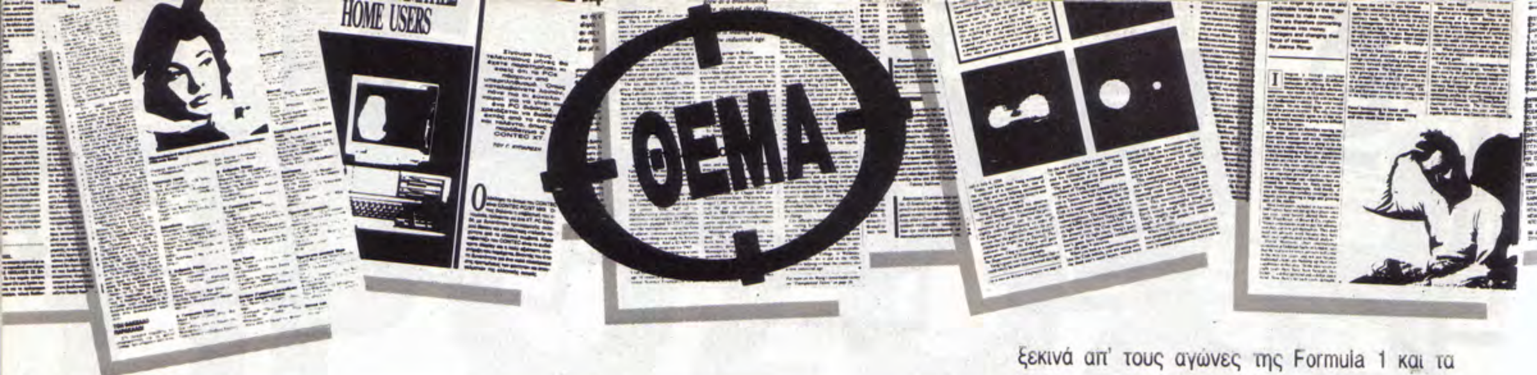
Σημάδια μιας νέας εποχής. Η απλοποίηση του computing φανερώνει άραγε την πρόοδο της τεχνολογίας ή την προσπάθεια του ανθρώπου να κάνει τη ζωή του ακόμα πιο εύκολη; Μήπως τελικά μας έχουν καλομάθει; Οπως και να 'χουν τα πράγματα, η πρώτη γενιά των υπολογιστών χωρίς πληκτρολόγιο είναι κιόλας εδώ!

Του Δημήτρη Παυλή

Οι Ιάπωνες μηχανικοί ξαναχτυπούν! Δεν μπορώ να σας πω αν το πολύ ρύζι που τρώνε τους βοηθά να "κατεβάζουν" διαρκώς νέες ιδέες. Μπορεί να είναι και το σχήμα των ματιών τους που τους επιτρέπει να βλέπουν μακρύτερα από τους άλλους συναδέλφους τους. Γεγονός είναι πάντως ότι δεν προλαβαίνει κανείς να διαβάζει για τις νέες τους πατέντες!

Βέβαια, η ιδέα για έναν υπολογιστή χωρίς πληκτρολόγιο δεν είναι καινούρια. Η παραγωγή τους πάντως αρχίζει τώρα δειλά-δειλά να επεκτείνεται. Δεν ξέρω αν θυμάστε μια τηλεφωνική συσκευή που είχαν παρουσιάσει οι Ιάπωνες πριν από δυο περίπου χρόνια, στην οποία μπορούσες να γράφεις κιόλας και σε μια μικρή οθόνη LCD! Η ιδέα του τηλεφώνου έχει από τότε και μέχρι σήμερα τουλάχιστον εγκαταλειφθεί σε ό,τι αφορά στη μαζική παραγωγή του, χωρίς όμως να πάει χαμένη και η ιδέα της γραφής πάνω στην οθόνη υγρών κρυστάλλων. Τη βρίσκουμε μπροστά μας, και μάλιστα ανανεωμένη στους υπολογισμούς της Canon και της Sony. Η επικοινωνία πια με τον Computer γίνεται μέσω της οθόνης και τα πράγματα δείχνουν να είναι τόσο απλά, ώστε ο Tomoshi Hirayama - ένας απ' τους μηχανικούς της Sony που δούλεψε για το μοντέλο αυτό - λέει: "Λειτουργεί ακριβώς σαν ένα φύλλο χαρτί και ένα στιλό". Το μέγεθός τους θυμίζει τις ηλεκτρονικές ατζέ-







ντες και το βάρος τους - εξαιτίας της έλλειψης πληκτρολογίου - είναι μικρότερο μάλιστα από τις περισσότερες ατζέντες αυτού του τύπου. Κυριότεροι εκπρόσωποι της νέας αυτής γενιάς υπολογιστών είναι το Canon Ai Note και το Sony Palm Top.

Μη βιαστείτε όμως να παραμερίσετε το πληκτρολόγιο του υπολογιστή σας. Σύμφωνα με τη γνώμη των ειδικών, το γράψιμο με πλήκτρα μπορεί να γίνει δύο φορές γρηγορότερα απ' ό,τι στο χέρι, για κάποιον φυσικά που έχει εξασκηθεί κατάλληλα. Ετσι, σαν βασικό πλεονέκτημα προβάλλεται ακριβώς το μικρό και ελαφρύ σχήμα του. Η προσπάθεια των κατασκευαστών στρέφεται λοιπόν στη δημιουργία μιας νέας ομάδας αγοραστών, πράγμα που σημαίνει ότι οι νέοι αυτοί υπολογιστές δεν έρχονται να αντικαταστήσουν τους συμβατικούς υπολογιστές με πληκτρολόγιο, αλλά να καλύψουν ένα κενό ή, για την ακρίβεια, να δυναμώσουν τις καταναλωτικές μας τάσεις!

Οι πρώτες εντυπώσεις

Ρίχνοντας μια κοντινότερη ματιά στο Palm Top, διαπιστώνουμε πως η λειτουργία είναι πραγματικά απλή. Τα icons που βρίσκονται στο πάνω μέρος της οθόνης ενεργοποιούνται, αν τα σύρουμε, με το ειδικό στιλό, στο κέντρο της οθόνης. Ετσι, για παράδειγμα, ακουμπώντας την άκρη του στιλό μας στην εικόνα ενός calculator και "σύροντάς" το στο μέσο της οθόνης, θα εμφανιστεί ένα calculator. Με τη βοήθεια του στιλό κάνουμε πράξεις και το αποτέλεσμα εμφανίζεται στην οθόνη του calculator σαν να ήταν αληθινό!

Στις δυνατότητες του Palm Top είναι φυσικά και το να γράφει κανείς (χρησιμοποιώντας ιαπωνικά σύμβολα και γράμματα) σε μια σειρά από "κουτιά" που βρίσκονται στο κάτω μέρος της οθόνης. Αξιοποιώντας μάλιστα ένα κουτί μεταφοράς μπορεί το κείμενο να μεταφερθεί στο κέντρο της οθόνης. Αν θέλετε περισσότερα εφέ, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και το πινέλο, ώστε να φτιάξετε το boarder και να βάλετε πλέγμα με λεπτές και παχιές γραμμές. Και τώρα μπορείτε να μοιράσετε το τελικό αποτέλεσμα σε οποιαδήποτε εταιρία ή γραφείο που διαθέτει fax. Πώς; Το Palm Top συνδέεται με fax adapter. Πολλοί από εσάς ίσως σκεφθούν ότι κάτι τέτοιο δεν τους αφορά. Να σας θυμίσω λοιπόν πως και η τεχνολογία στο αυτοκίνητο ξεκινά απ' τους αγώνες της Formula 1 και τα Rallye, για να καταλήξει στο αυτοκίνητο του πατέρα σας ή το δικό σας.

Το σύστημα αναγνώρισης των "χαρακτήρων ("kanji", όπως λέγονται τα γιαπωνέζικα ιδεογράμματα) είναι αρκετά ιδιόρρυθμο και χρειάζεται ακρίβεια στο γράψιμο. Αν σκεφτείτε ότι για να διαβάσει κανείς ιαπωνική εφημερίδα πρέπει να γνωρίζει τουλάχιστον 2.000 kanji, τότε σίγουρα καταλαβαίνετε γιατί δεν μπορεί να γίνει διαφορετικά. Προσθέστε σ' αυτά τα δύο φωνητικά αλφάβητα με τους 46 χαρακτήρες το καθένα και πείτε μου μετά τι θα 'ταν πιο εύκολο να "γνωρίζει" το computer: Ιαπωνικά ή Ελληνικά. Παρ' όλα αυτά, είναι ικανό να αναγνωρίζει 3.535 διαφορετικούς χαρακτήρες! Ωστόσο, το ποσοστό αναγνώρισης των χαρακτήρων από τον υπολογιστή λόγω αυτής της ιδιορρυθμίας είναι περίπου 80% για όσους το χειρίζονται πρώτη φορά και επιπλέον - για την ώρα - δεν μπορεί να αναγνωρίσει άλλες γλώσσες. Είναι λοιπόν φυσικό να μην υπάρχει διαθέσιμο software παρά μόνο αυτό που συνοδεύει το μηχάνημα, το οποίο εκτός απ' το word processing του δίνει και κάποιες γραφικές δυνατότητες. Το πιο σημαντικό βέβαια στην υπόθεση είναι ότι το Palm Top κρύβει κάτω απ' το κουτί του τον 68 HC 000; έχοντας 2 MB ROM και 320 K RAM, και μπορεί να κάνει save είτε σ' ένα drive 2 ιντσών είτε σε κάρτες IC (πλαστικές κάρτες σε μικρό μέγεθος που χρησιμοποιούν μερικά organiser). Εξίσου σημαντική και εντυπωσιακή είναι η ικανότητά του να μαγνητοφωνεί ήχους διάρκειας 8 δευτερολέπτων και να τους ξαναπαίζει χάρη στο ενσωματωμένο μικρόφωνο και μεγάφωνο που διαθέτει!

Το μοντέλο της Canon Ai Note δεν είναι τόσο περίπλοκο και εφετζίδικο, είναι όμως εξίσου εντυπωσιακό. Εδώ δεν συναντάμε extra, όπως το fax adapter ή το μικρόφωνο και το μεγάφωνο, ούτε και δυνατότητα αναγνώρισης των kanji. Αυτό όμως δικαιολογεί και τη μεγάλη διαφορά τιμής των δύο υπολογιστών, αφού το Ai Note κοστίζει τα μισά λεφτά απ' το Palm Top. Και εδώ όμως χρειάζεται προσοχή από το χρήστη κατά τη γραφή των δεδομένων. Το ισχυρότερο σημείο του Canon είναι οι υπολογισμοί. Γράψτε κανονικά για μαθηματική παράσταση, όπως θα τη γράφατε σε μια κόλλα χαρτί. Βάλτε τις παρενθέσεις, τις δυνάμεις και τις ρίζες. Και μόλις βάλετε το σύμβολο ίσον (=) στο τέλος της παράστασης γίνεται το εξής καταπληκτικό. Ο υπο-



λογιστής εκτελεί τις πράξεις που σας δίνουν το αποτέλεσμα, χωρίς να κάνετε καμία άλλη κίνηση!

Φιλοσοφία της λειτουργίας και αναγνώρισης χαρακτήρων

Εντυπωσιακά όλα αυτά, ελπίζω να μη διαφωνείτε. Ας προσπαθήσουμε όμως να προσεγγίσουμε τη φιλοσοφία λειτουργίας των υπολογιστών χωρίς πληκτρολόγιο. Ολοι φυσικά καταλαβαίνετε ότι το μεγαλύτερο πρόβλημα είναι η έλλειψη κριτικής ικανότητας από τον υπολογιστή. Σίγουρα σας έχει τύχει, όταν πληκτρολογείτε, να κάνετε λάθος ένα κόμμα ή μια τελεία, και ο υπολογιστής να μην καταλαβαίνει τίποτα. Φανταστείτε λοιπόν πόσο πιο δύσκολο είναι να καταλάβει το γραφικό χαρακτήρα του καθενός!

Στη νέα γενιά των υπολογιστών η διαδικασία της αναγνώρισης ξεκινά από την οθόνη υγρών κρυστάλλων (LCD). Η διαφορά αυτής της οθόνης από τις κοινές LCD οθόνες είναι ένα επιπλέον στρώμα υλικού, που παίζει το ρόλο του αισθητήρα. Ετσι, όταν το μολύβι ακουμπά την επιφάνεια, "κλείνει κύκλωμα" με τη βοήθεια του αισθητήρα που επιτρέπει σ' έναν microprocessor να εντοπίζει κάθε στιγμή τις συντεταγμένες (οριζόντια, κάθετα) του σημείου που βρίσκεται το μολύβι κάθε στιγμή. Πρώτη αξιοποίηση των δεδομένων αυτών είναι η ενεργοποίηση των pixels που βρίσκονται σ' αυτές τις θέσεις, με αποτέλεσμα να εμφανίζονται κουκίδες στην οθόνη (σχ. 2α). Οσο λοιπόν μετακινείται το μολύβι, όλο και περισσότερα pixels "ανάβουν", με αποτέλεσμα να σχηματίζεται ο χαρακτήρας που σχεδιάσαμε στην οθόνη (σχ. 2β).

Αν και ο χαρακτήρας βρίσκεται πια σχηματισμένος στην οθόνη, ο υπολογιστής δεν τον έχει ακόμη αναγνωρίσει. Για να γίνει αυτό, πρέπει να αναλάβει δράση ένα ειδικό πρόγραμμα αναγνώρισης χαρακτήρων. Τα κλασικά προγράμματα αυτού του είδους χρησιμοποιούν τις συντεταγμένες των σημείων. Οι υπολογισμοί που προηγούνται της αναγνώρισης δεν είναι και τελείως απλοί, ας προσπαθήσουμε όμως να τους εξηγήσουμε όσο πιο απλά γίνεται. Το πρόγραμμα είναι εφοδιασμένο με μια μαθηματική φόρμουλα - έναν αλγόριθμο - που κάνει τους εξής υπολογισμούς: Χρησιμοποιώντας σαν βασική γραμμή υπολογισμού την οριζόντια γραμμή που περνά απ' το κατώτερο pixel του χαρακτήρα,



βρίσκει τις αποστάσεις και τις γωνίες που σχηματίζουν τα υπόλοιπα σημεία (σχημ. 3). Μετά τους υπολογισμούς συγκρίνει τα αποτελέσματα με έναν πίνακα που τα συσχετίζει με πιθανούς χαρακτήρες. Οταν βρεθεί κάτι που να ταιριάζει, το πρόγραμμα ανατυπώνει το χαρακτήρα για να γίνει η επαλήθευση. Οπως φυσικά καταλαβαίνετε, η διαδικασία αυτή απαιτεί αρκετή μνήμη και χρόνο για να ολοκληρωθεί (περίπου 400 K για τους χαρακτήρες). Ετσι οι Αμερικανοί ανέπτυξαν μια άλλη τεχνική που τη χρησιμοποιούν σ' ένα δικό τους computer χωρίς πληκτρολόγιο, το GridPad. Η Grid systems λοιπόν εκθέτει το σύστημα αναγνώρισης σε μια συλλογή από 3.000 χειρόγραφα δείγματα και αφήνει το πρόγραμμα να δημιουργήσει μόλις ένα τμήμα της πληροφορίας για κάθε χαρακτήρα που πρόκειται να αναγνωριστεί. Ετσι η χωρητικότητα που απαιτείται μειώνεται και η σύγκριση γίνεται με μεγαλύτερη ταχύτητα. Οι κατασκευαστές μάλιστα ισχυρίζονται ότι μ' αυτόν τον τρόπο η μνήμη που καταναλώνεται φτάνει μόλις τα 5 K. Μιλάμε βέβαια μόνο για λατινικό αλφάβητο και όχι για τα kamji. Το Palm Top χρησιμοποιεί μια δική του τεχνική, ακριβώς γι' αυτόν το λόγο. Εξαιτίας του τεράστιου αριθμού των kanji, το software του Palm Top αναλύει την κίνηση την ώρα που σχεδιάζεται ο χαρακτήρας. Ταυτόχρονα γίνεται και η σύγκριση (κατά διεύθυνση κίνησης και θέση) με τα στοιχεία της ROM.

Κοινό πάντως γνώρισμα όλων σχεδόν των υπολογιστών αυτής της κατηγορίας είναι ότι η εισαγωγή χαρακτήρων πρέπει να γίνεται σε συγκεκριμένους τομείς της οθόνης (graphic box). Στα "κουτιά" εισαγωγής γίνεται η σύγκριση και ελέγχονται οι διαστάσεις του γράμματος. Ας ελπίσουμε ότι στις επόμενες γενιές υπολογιστών χωρίς πληκτρολόγιο θα μπορούν να γράφονται σε οποιοδήποτε μέρος της οθόνης, χαρακτήρες οποιουδήποτε μεγέθους. Αυτό βέβαια εξαρτιέται σε πολύ μεγάλο βαθμό απ' την εξέλιξη των προγραμμάτων αναγνώρισης.

Και σε ποιον χρησιμεύει;

Οπως είπαμε και πιο πριν, οι Ιάπωνες δεν θέλουν να "κλέψουν" καταναλωτές απ' τις ήδη υπάρχουσες κατηγορίες χρηστών. Δεν έχουν





λόγο άλλωστε. Ετσι, στρέφουν την προσοχή τους σ' αυτούς που ζητούν κυρίως ειδικές εφαρμογές σε αρκετά απλή μορφή. Θυμηθείτε την παρομοίωση με το μολύβι και το χαρτί, που όταν μάλιστα του ζητάτε το αποτέλεσμα της μαθηματικής παράστασης, βάζοντας μόνο ένα "ίσον" έχετε το αποτέλεσμα. Μια σκέψη που βρίσκεται υπό μελέτη είναι να προσαρμοσθεί ένα κεντρικό σύστημα στις τράπεζες και οι πελάτες να γράφουν σε ατομικές οθόνες ό,τι έχει σχέση με την κίνηση του λογαριασμού τους. Κάτι τέτοιο θα απλούστευε τις συναλλαγές στις Τράπεζες, και επιπλέον θα 'ταν προσιτό σε κάθε πελάτη είτε είχε σχέση με υπολογιστές είτε όχι. Μπορεί επίσης να φανεί χρήσιμο σ' όσους χρησιμοποιούν σημειωματάριο ηλεκτρονικό ή απλό, σ' όσους χρειάζονται ένα φορητό μηχανάκι επεξεργασίας κειμένου (δημοσιογράφους, φοιτητές κ.λπ.). Επειδή όμως όλες αυτές οι κατηγορίες απαιτούν συγκεκριμένα χαρακτηριστικά - ξεχωριστό η καθεμιά - πρέπει οι υπολογιστές να είναι αρκετά ευέλικτοι. Ετσι κάπως σκέφτηκαν και οι μηχανικοί της Grid Systems Corp. και έδωσαν στο Grid Pad μια σημαντική ευελιξία. Με τον 80 C 86 σαν βασικό microprocessor και συμβατότητα με τους PC, αναγνωρίζει εννέα διαφορετικές γλώσσες και επιτρέπει στο χρήστη να δημιουργεί, πολύ εύκολα, μορφές εντύπων και καρτελών. Αυτό σημαίνει ότι ο καθένας μπορεί να δημιουργήσει στην οθόνη του Grid μια φόρμα που να τον εξυπηρετεί. Για παράδειγμα, θα μπορούσαμε να δημιουργήσουμε μια σελίδα του Pixel, συμπληρώνοντάς την με κείμενα ή ένα σκαρίφημα, όπως αυτό της φωτογραφίας. Λόγω της συμβατότητάς του, το Grid μπορεί να συνδεθεί σ' ένα κεντρικό σύστημα. Ετσι, για παράδειγμα, το χρησιμοποιούν όσοι δουλεύουν σε αποθήκες για να σημειώνουν τις ελλείψεις ή ακόμη και αυτοί που κρατούν σημειώσεις στο γραφείο τους και θέλουν να τις συγκρίνουν με άλλες που ήδη υπάρχουν στον υπολογιστή τους.

Παρότι όμως οι χρήσεις ενός υπολογιστή χωρίς πληκτρολόγιο φαίνεται να είναι πάρα πολλές, οι ειδικοί πιστεύουν ότι θα χρειαστεί αρκετός καιρός μέχρι ν' αρχίσει ο κόσμος να το χρησιμοποιεί. Και για να συμβεί αυτό, χρειάζονται ακόμη πολλές βελτιώσεις. Χαρακτηριστικά είναι τα λόγια ενός Ιάπωνα μηχανικού: "Η σημερινή μέθοδος εισαγωγής είναι σκληρή και όχι προσιτή στον καθένα" είπε και συμπλήρωσε "αν ο χρήστης δεν έχει την άνεση που έχει με το μολύβι και το χαρτί, τότε δύσκολα θα αποδεχθεί μια τέτοια μορφή υπολογιστή". Μην ξεχνάτε όμως πως βρισκόμαστε μόλις στο ξεκίνημα. Το Palm Top, το Ai Note και το Grid Pad κάνουν την εμφάνισή τους τώρα στην αγορά και σίγουρα δεν σταματάμε εδώ.

Το μέλλον της νέας γενιάς

Ηδη η επόμενη γενιά των υπολογιστών χωρίς πληκτρολόγιο βρίσκεται στα σκαριά. Και ο Zyg Furmaniuk - υπεύθυνος της Super Script του Cambridge - δεν χάνει ευκαιρία να παινέψει το μοντέλο που ετοιμάζει η εταιρία του. "Θα είναι απλό, σαν ένα σημειωματάριο" τονίζει και συμπληρώνει ότι ερευνούν ακόμη τρόπους για την εισαγωγή δεδομένων. Αν κρίνει κανείς από τα μέχρι τώρα στοιχεία, κάτι αρκετά αξιόλογο ετοιμάζεται. Το σύστημα χρησιμοποιεί ένα μικροεπεξεργαστή τεχνολογίας RISC και το UNIX σαν λειτουργικό σύστημα! Για να υπάρχει όφελος στη χωρητικότητα, το software προβλέπει την αναγνώριση των χαρακτήρων, μόνο όταν είναι απαραίτητο. Η έκταση της μνήμης θα φτάνει στις 200.000 σελίδες και υπάρχει πρόβλεψη για ports επικοινωνίας με fax.

Αλλη μια εταιρία μπήκε πρόσφατα στο κυνήγι της τεχνολογίας. Η GO Corp. από την California ανακοίνωσε ότι σύντομα θα παρουσιάσει έναν υπολογιστή χωρίς πληκτρολόγιο που θα βασίζεται στον επεξεργαστή 80286.

Οι πληροφορίες μιλούν για μνήμη 8 MB και σύστημα γραφής με στιλό που δεν συνδέεται με τον υπολογιστή. Οι φήμες μάλιστα λένε ότι θα υπάρχει δυνατότητα γραφής σε πεζά και κεφαλαία σε όλη την έκταση της οθόνης...

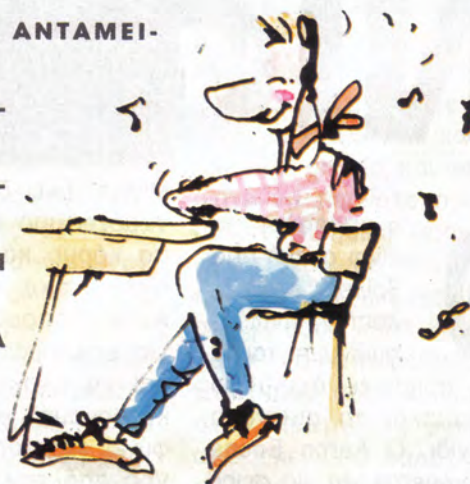
Οπως και να 'χει το πράγμα, φαντάζομαι να καταλαβαίνετε ότι η ιστορία μας δεν τελειώνει εδώ. Αν μάλιστα σκεφθεί κανείς ότι σχεδόν σε μια πενταετία φτάσαμε απ' τον ZX-81 και τον ORIC στην Amiga, τον MEGA ST και τον ARCHIMIDES, δεν θα πρέπει να εκπλαγεί, όταν μετά από 5 χρόνια, αντί για τετράδια, χρησιμοποιεί υπολογιστές χωρίς πληκτρολόγια. ■



ΔΕΝ ΝΤΡΕΠΕΣΑΙ, ΕΙΣΑΙ ΚΑΙ ΠΕΙΡΑΙΩΤΗΣ! ΑΛΛΑ ΜΑΣ ΦΑΓΑΝΕ ΟΙ ΣΟΥΖΕΣ, ΟΙ ΚΟΝΤΡΕΣ ΚΑΙ ΜΠΑΡΑΚΙΑ. ΠΑΛΙ ΣΤΗ ΦΡΕΑΤΙΔΑ ΣΤΑ ΜΠΙΛΙΑΡΔΑ ΓΥΡΙΖΕΣ ΧΤΕΣ, ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΤΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙΣ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ. ΠΡΟΧΤΕΣ ΓΙΑ ΜΠΟΟΥΛΙΝΓΚ ΣΤΟ CENTER, ΑΝΤΙΠΡΟΧΘΕΣ ΜΠΑΣΚΕΤ ΚΑΙ ΤΟ ΒΡΑΔΥ ΒΟΛΤΕΣ ΣΤΟ ΡΟΛΟΪ. ΓΥΡΝΑΣ ΠΟΥ ΓΥΡΝΑΣ, ΕΜΠΑ ΚΑΙ ΣΕ ΚΑΝΕΝΑ ΜΟΥΣΕΙΟ, ΣΤΟ ΝΑΥΤΙΚΟ, ΣΤΟ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ, ΠΗΓΑΙΝΕ ΚΑΙ ΣΕ ΚΑΝΑ ΘΕΑΤΡΟ. ΜΕ ΤΣΑΡΚΕΣ ΣΤΗΝ ΠΕΙΡΑΪΚΗ ΘΑ ΤΟ ΠΑΡΕΙΣ Τ' ΑΠΟΛΥΤΗΡΙΟ; ☐ ΠΟΡΤΟ ΛΕΟΝΕ ΛΕΓΑΝΕ ΤΟΝ ΠΕΙΡΑΙΑ ΣΤΟ ΜΕΣΑΙΩΝΑ, ΙΑΤΡΙΔΗ! ΚΑΙ CLUB 906 Ν' ΑΚΟΥΣ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΟΥ, ΟΧΙ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ!

Συγκεντρώσου Ιατρίδη! Το Πόρτο Λεόνε δεν βρίσκεται στην Ιταλία!

ΔΕΥΤΕΡΑ ΜΕΧΡΙ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 3 ΜΕ 6 ΤΟ ΜΕΣΗΜΕΡΙ ΑΠΟ ΤΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΜΟΥΣΙΚΟ **CLUB 906**, Ο D.J. LEO ΚΑΙ Ο ΝΙΚΟΣ ΞΑΝΘΑΚΟΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΝ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ ΤΟΥ ΞΕΝΟΥ ΤΡΑΓΟΥΔΙΟΥ, ΑΝΤΑΜΕΙΒΟΥΝ ΤΟΥΣ ΤΥΧΕΡΟΥΣ ΤΟΥ ΚΟΥΪΖ ΤΗΣ «ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΠΕΝΤΑΔΑΣ», ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΝΟΥΝ ΤΑ 20 ΤΡΑΓΟΥΔΙΑ ΠΟΥ ΠΡΟΤΙΜΑΤΕ ΚΑΙ ΤΑ ΜΕΤΑΔΙΔΟΥΝ ΤΟ ΣΑΒΒΑΤΟ 4 ΜΕ 6 Μ.Μ. ΧΑΡΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕΓΑΛΑ ΔΩΡΑ Σ' ΟΠΟΙΟΝ ΜΑΝΤΕΨΕΙ ΤΟ ΤΡΑΓΟΥΔΙ Νο 1.





Το παιδί του Πειραιά

... Ο αέρας ήταν ψυχρός και αυτό τον έκανε να χωθεί βαθύτερα μέσα στο δερμάτινο μπουφάν του. Διάολε, τι ήθελε τέτοια ώρα έξω από το νεκροταφείο, ούτε κι εκείνος ήξερε. "Αυτά δεν τα ρωτάνε φιλαράκο". Κούνησε το κεφάλι του. Σωστά. Δεν τα ρωτάνε. Κοίταξε άλλη μια φορά γύρω του. Τα μόνα ζωντανά πλάσματα, οι κουκουβάγιες, τον κοίταζαν ενοχλημένες απ' τα κλαδιά που είχαν κουρνιάσει. Αποφασιστικά, άπλωσε το χέρι και έπιασε την καγκελόπορτα. Ηταν παγωμένη και σκουριασμένη. Παρόλα αυτά υποχώρησε αμέσως και χωρίς το παραμικρό τρίξιμο μόλις την έσπρωξε. Μπήκε στο νεκροταφείο και άρχισε να περπατάει άσκοπα, ανάμεσα από τα σιωπηλά μνήματα. Τα δύο πλάσματα πετάχτηκαν ξαφνικά μπροστά του και τον ακινητοποίησαν...



Ο χάρτης της περιοχής. Από εδώ μετακινείστε με το αυτοκίνητο και πηγαίνετε στις βασικές τοποθεσίες.



PIXEL HIT 89%

NIGHTBREED

Θα μπορούσε να είναι σκηνή απο θρίλερ, έτσι; Ε, λοιπόν, είναι. Η ομώνυμη ταινία έχει στηρίξει, όχι μόνο σεναριακά, το ομώνυμο παιχνίδι. Ο Aaron Boone κατηγορείται για μια σειρά από φόνους (τους οποίους μάλλον δεν έχει κάνει) και φυσικά τον κυνηγάει η αστυνομία. Απελπισμένος μαθαίνει για ένα μέρος που το λένε Midian. Εκεί ζουν απομονωμένοι από τον υπόλοιπο κόσμο κάποια υπερπνευματικά όντα. Ο Aaron (σπουδαίο όνομα για μπλεξίματα) προσπαθεί να ανακαλύψει τον κόσμο αυτό και να καταφύγει εκεί, απογοητευμένος από την αδικία που επικρατεί στον κόσμο μας. Πάνω που ο φίλος μας έχει βρει μια άκρη και είναι έτοιμος να ανακαλύψει την είσοδο για τον υπόγειο αυτό κόσμο, το όνειρό του μετατρέπεται σε εφιάλτη.

Ενα βράδυ, στο νεκροταφείο του επιτίθεται και τον δαγκώνει ένα Peloquin, ένα κανιβαλοστικό πλάσμα από τη Midian. Οι επιπτώσεις είναι δυσάρεστες και ο Aaron αρχίζει να μεταμορφώνεται σιγά σιγά σε κάτι όχι και τόσο ανθρώπινο. Ταυτόχρονα, από λάθος του, οδηγεί την αστυνομία στη Midian. Εδώ τα πράγματα αρχίζουν να γίνονται πραγματικά άσχημα. Οι αστυνομικοί (περισσότεροι από τους οποίους είναι μέλη της οργάνωσης "Sons of the Free") βοηθούμενοι από τη "Μάσκα" - τον πραγματικό δολοφόνο - εισβάλλουν στη Midian, με σκοπό να την καταστρέψουν.

Φιλαράκο Aaron λυπάμαι. Ετσι που τα έμπλεξες, πρέπει τώρα να σώσεις τη Midian και να πετάξεις έξω όλους αυτούς



▲ Στα νοσοκομεία, εκτός από ιατρική περίθαλψη, μπορεί να βρει κανείς και πολύτιμες συμβουλές.



● Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

τους αχρείους. Οπως καταλαβαίνετε φίλοι μου, οι άκαρδοι προγραμματιστές σας φύλαξαν το ρόλο του Aaron Boone. Αποστολή σας, να σώσετε τη Midian από την καταστροφή. Το Nightbreed ακολουθεί αρκετά πιστά την πλοκή του φιλμ και είναι χωρισμένο σε μερικά υποπαιχνίδια. Είναι βασικά ένα arcade παιχνίδι, αλλά έχει και μεγάλη δόση στρατηγικής, αφού πρέπει να επισκεφθείτε τις τοποθεσίες του παιχνιδιού με μια ορισμένη σειρά και οι ενέργειές σας να είναι ανάλογες.

Ο... ΠΑΝΩ ΚΟΣΜΟΣ

Αυτό είναι και το πρώτο μέρος του παιχνιδιού. Η εισαγωγή σας δείχνει στο ιατρείο του γιατρού Becker. Ο γιατρός σας λέει πως η ψυχική σας υγεία είναι σοβαρά διαταραγμένη και πως, αν δεν παραδοθείτε μέσα σε 24 ώρες στην αστυνομία, εκείνος λυπάται πολύ, αλλά είναι αναγκασμένος να την ειδοποιήσει. Κατά την εξέλιξη, βέβαια, υποψιάζεστε ότι ο γιατρούλης είναι στην πραγματικότητα η "Μάσκα", αλλά προς το παρόν σας απασχολούν άλλα πράγματα. Παρά τις συμβουλές του γιατρού λοιπόν, αποφασίζετε να πάτε στο νοσοκομείο για κάποιες εξετάσεις. Φεύγοντας από το ιατρείο, εμφανίζεται μπροστά σας μια κάτοψη της πόλης, ο χάρτης της ουσιαστικά. Κάτω αριστερά υπάρχει το αυτοκίνητό σας. Μπορείτε να μετακινηθείτε με αυτό και να επισκεφθείτε τα διάφορα μέρη, τα οποία είναι στην ουσία τρία:

1) το νοσοκομείο
2) η αστυνομία
3) το νεκροταφείο

Μετακινείστε φυσικά μέσω του οδικού δικτύου, το οποίο μπορεί να κρύβει και μπλόκα της αστυνομίας. Αν συναντήσετε κάτι τέτοιο, μπορείτε να αλλάξετε δρόμο ή να περάσετε από μέσα. Η πρώτη επιλογή είναι και η σοφότερη, αλλά μερικές φορές δεν υπάρχει δεύτερος δρόμος για να περάσετε, αφήστε δε που χάνετε και χρόνο. Αν τελικά αποφασίσετε να περάσετε μέσα από το μπλόκο σπάζοντάς το, υπάρχει κίνδυνος να σας πυροβολήσουν τα λάστιχα ή το ρεζερβουάρ. Και στις δύο περιπτώσεις έχετε πρόβλημα. Το αυτοκίνητο μετακινείται πιο αργά και καταναλώνει περισσότερη βενζίνη. Ευτυχώς που υπάρχουν και τα βενζινάδικα, όπου μπορείτε να "γεμίσετε". Είναι σε καθορισμένα σημεία και μπορείτε να περνάτε όποτε θέλετε. Χρήσιμο πράγμα. Ο αστυνομικός σταθμός είναι κάτι, που άνθρωποι σαν κι εσάς καλά θα κάνουν να αποφεύγουν. Ετσι, στην αρχή τουλάχιστον, κρατηθείτε μακριά από εκεί. Το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να πάτε στο νοσοκομείο.

Οταν φτάσετε εκεί, περνάτε μια ημέρα ξεκούρασης και θεραπείας, μέχρι που ένας τρελός σας

ξυπνάει και σας βάζει ιδέες για τη Midian. Ετσι αποφασίζετε να το σκάσετε το βράδυ και να ψάξετε να τη βρείτε.

Υπάρχουν ουσιαστικά τρεις πύλες για τη Midian. Είναι και οι τρεις... για να δω χέρια... πες μας εσύ παιδί μου. Πολύ σωστά, στο νεκροταφείο. Βλέπω ότι με παρακολουθείτε.

Το σκάτε λοιπόν το βράδυ, παίρνετε το αυτοκίνητό σας και πηγαίνετε στο νεκροταφείο. Μόνο προσοχή, γιατί τα μπλόκα τη νύχτα είναι περισσότερα. Μόλις φτάσετε εκεί το σκηνικό αλλάζει και σας δείχνει μπροστά στην καγκελόπορτα. Ατμόσφαιρα περικολόζα, ανατριχιαστική και τα λοιπά. Οι επιλογές σας είναι και εδώ τρεις:

1) Enter graveyard
2) Look around
3) Enter Midian

Σας λέω ότι θα τις χρησιμοποιήσετε και τις τρεις, αλλά με μια ορισμένη σειρά και σε διαφορετικό χρόνο. Τη σειρά δεν σας τη λέω βέβαια. Ας τις δούμε όμως με τη σειρά:



"Διαφορετικά" σχεδιασμένα γραφικά, χωρίς να είναι εξαιρετικά εντυπωσιακά.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Ωραία ψηφιοποιημένα εφέ και ατμοσφαιρική μουσική είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του ήχου.

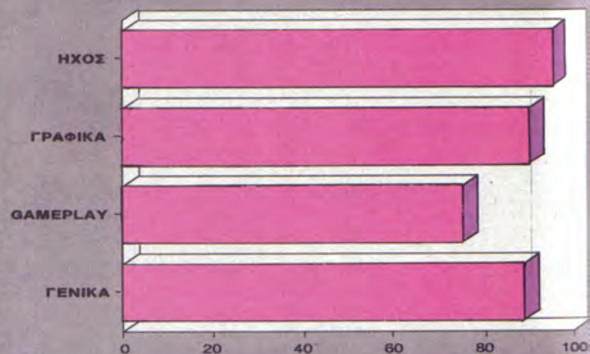
ΗΧΟΣ 95%

Δυσκολούτσικα controls και χρειάζεται κάποιος χρόνος για να τα συνηθίσετε. Απελπιστική η έλλειψη gamesave.

GAMEPLAY 75%

Ένα αρκετά σύνθετο παιχνίδι που, τελικά, είναι συμπαθητικό.

ΓΕΝΙΚΑ 89%



Enter Graveyard

Με την επιλογή αυτή μπαίνετε στην αυλή του νεκροταφείου. Με το που κάνετε το πρώτο βήμα δέχεστε την επίθεση του Peloquin. Ο Peloquin σας "πατάει" αμέσως μια ευεργετική δαγκωνιά, αλλά καταφέρνετε και του ξεφεύγετε προς στιγμήν. Το σκηνικό αλλάζει αμέσως. Στην οθόνη φαίνεται ο εαυτούλης σας να τρέχει έντρομος και να τον κυνηγάει το τέρας. Εχουμε εδώ ένα arcade κομμάτι, όπου πρέπει να πατάτε το fire του joystick την ώρα που τα χέρια σας φτάνουν σ' ένα ορισμένο ύψος καθώς τρέχετε, για να ξεφύγετε από το τέρας. Είναι αρκετά εύκολο, αρκεί να βρείτε τον κατάλληλο παλμό (και ο Carl Lewis έτσι έγινε ολυμπιονίκης). Πάνω δεξιά στην οθόνη φαίνεται ένας μετρητής που δείχνει αν ο Peloquin σας έφτασε. Σε τέτοια περίπτωση, game over. Αν βέβαια καταφέρετε να του ξεφύγετε, πέφτετε επάνω στην αστυνομία και το γιατρό Becker, ο οποίος φωνάζει ότι έχετε όπλο (πού να το βρείτε το όπλο ο δύστυχος;), με αποτέλεσμα οι αστυνομικοί να σας κάνουν κόσκινο απ' τις σφαίρες. Το μυστικό εδώ είναι η ευεργετική δαγκωνιά που φάγατε, η οποία και σας έκανε ένα είδος ζόμπι. Ετσι, με το που σας πηγαίνουν στο νεκροτομείο, σηκώνεστε όμορφα-όμορφα και μην τον είδατε, μην τον απαντήσατε τον Aaron τον λεβέντη.

Look Around

"Η περιέργεια σκότωσε τη γάτα" λένε οι Κινέζοι. Με τη δεύτερη επιλογή έχετε την ευκαιρία να διαπιστώσετε τη σοφότη-



Μια σίγουρα επώδυνη στιγμή. Αν δεν προσέξετε, θα βρεθείτε πολλές φορές σε παρόμοια θέση.





για περισσότερες χαιρετούρες, γιατί ακολουθούν οι Sons of the Free με άγριες διαθέσεις.Το Nightbreed εδώ γίνεται adventure.

Η οθόνη γίνεται τύπου Dungeonmaster. Υπάρχει ένα παράθυρο, στο οποίο φαίνεται αυτό που βλέπετε με τα μάτια σας, ενώ υπάρχουν έξι επιλογές κατεύθυνσης (βόρεια, νότια, ανατολικά, δυτικά και στροφή γύρω από τον εαυτό σας) και δύο επιλογές για τις μάχες (φεύγω, πολεμάω). Οπως καταλαβαίνετε, εδώ θα χρειαστεί να φτιάξετε χάρτη. Αρχίζετε να περιπλανιέστε στη Midian, προσπαθώντας να βρείτε τι πρέπει να κάνετε. Δυστυχώς, κυκλοφορούν και παρείσακτοι μαζί σας. Αν λοιπόν συναντήσετε έναν αστυνομικό, θα πρέπει να τον αντιμετωπίσετε. Αλλο ένα arcade κομμάτι λοιπόν, όπου μπορείτε να χτυπήσετε με κλωτσιές (ιπτάμενες ή όχι) και γροθιές τον αντίπαλό σας μέχρι να τον ξαπλώσετε. Στο επάνω μέρος της οθόνης φαίνονται οι δύο μπάρες αντοχής, από τις οποίες εξαρτάται και το ποιος είναι νικητής. Συνήθως μετά από τέσσερα ή πέντε χτυπήματα, στέλνετε τον αντίπαλο για τσάι, αλλά θα πρέπει να προσέχετε, γιατί έχετε μπει πια στα δύσκολα.

Δυστυχώς, αυτή δεν είναι η μόνη σας αναμέτρηση με τους αστυνομικούς - Sons of Free. Οι τύποι αυτοί κουβαλούν μαζί τους τουφέκια με σκόπευτρα lazer. Αν λοιπόν κάποια στιγμή αλλάξει η οθόνη και δείτε το sprite που δείχνει τον εαυτό σας και μια κόκκινη

τα των παροιμιών τους, αφού σας περιμένει η "Μάσκα" πίσω από κάτι δέντρα. Μόλις σας βλέπει, αρχίζει να σας πετάει μαχαίρια. Αλλο ένα arcade κομμάτι λοιπόν, στο οποίο βλέπετε τη Μάσκα και τα μαχαίρια που σας πετάει. Κινείστε με το joystick και πρέπει να τα αποφύγετε, άντε μπορείτε να φάτε μέχρι και τρία. Μάλλον εύκολο και αυτό το stage, αλλά ο τύπος είναι γρήγορος και πρέπει να είστε το ίδιο και εσείς.

Ο ΚΑΤΩ ΚΟΣΜΟΣ

Εδώ μπορείτε να δείτε πολύ κόσμο: την Αντιγόνη, τον Κρέοντα, τον Φον Κάραγιαν, τη Μαίριλυν Μονρόε, τον Jim Morisson, ακόμα και εμένα, αν δεν αρέσει το review στον Χρήστο. Στον κάτω κόσμο μπαίνετε αν διαλέξετε την τρίτη επιλογή (Enter Midian) από το νεκροταφείο. Αν βρίσκεστε στη σωστή στιγμή, σας καλοσωρίζει ένας σεβάσμιος γενειοφόρος και σας λέει ότι εδώ θα έχετε την ευκαιρία να μετανοήσετε για τις αμαρτίες σας και άλλα τέτοια όμορφα. Δυστυχώς, δεν έχετε καιρό



Ενα από τα arcade κομμάτια του παιχνιδιού. Θα σας σώσει ο καλός παλμός ή το σωστό autofire.



Ελπίζω να σας αρέσει η καινούρια σας ζακέτα. Θα τη φοράτε για πολύ καιρό, απ΄ ό,τι φαίνεται.

κουκίδα επάνω του, αρπάξτε το joystick και κινηθείτε για να την αποφύγετε. Ο αστυνομικός θα πυροβολήσει αρκετές φορές και αν σας πετύχει στο κεφάλι, πεθαίνετε. Αν έχετε καλά αντανακλαστικά, θα του ξεφύγετε. Αρκετά δύσκολο arcade κομμάτι.

Οι διάδρομοι της Midian φυλάγονται και από ιπτάμενους φρουρούς - πιράνχας. Αν σας επιτεθεί κάτι τέτοιο, θα πρέπει να το αποφύγετε (πηδώντας ή σκύβοντας) αρκετές φορές, μέχρι να βαρεθεί και να φύγει.

Το δυσκολότερο όμως arcade κομμάτι του παιχνιδιού είναι η περίπτωση που θα θελήσετε να πάτε σε κάποια κάθετη στοά (Chasm) της Midian. Το κατέβασμα δεν είναι τίποτα. Στο ανέβασμα όμως τα πράγματα είναι δύσκολα. Πρέπει να σκαρφαλώσετε ή να πηδήξετε στις προεξοχές του βράχου, οι οποίες όμως υποχωρούν μετά από λίγο. Θα χρειαστεί μεγάλη προσοχή μέχρι να το συνηθίσετε. Τα Chasms είναι πολύ χρήσιμα, διότι οι περισσότερες ανακαλύψεις γίνονται εκεί. Παράλληλα, εκεί βρίσκονται φυλακισμένοι οι Berserkers. Πρόκειται για κάποια αιμοβόρα πλάσματα που θα σας βοηθήσουν πολύ. Πρέπει όμως να τα ελευθερώσετε μόνο την κατάλληλη στιγμή.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Η ομάδα που σχεδίασε το Nightbreed κατάφερε να δώσει μια διαφορετική όψη στο παιχνίδι. Τα πάντα είναι σκοτεινά και σε μερικά σημεία μάλλον λείπει η λεπτομέρεια. Ωστόσο τα sprites, όπου υπάρχουν, είναι αρκετά μεγάλα και καλοσχεδιασμένα. Υπάρχουν αρκετές διαφορετικές οθόνες, στατικές και μη, που είναι όμορφα σκηνοθετημένες και χρησιμοποιούν πολλά χρώματα. Θα προτιμούσα όμως να υπήρχε περισσότερη λεπτομέρεια.

Εκείνος που είναι πολύ καλύτερος είναι ο ήχος. Υπάρχει ένα digitized μουσικό θέμα στην αρχή και άλλο ένα για την περίπτωση που πεθαίνετε. Μέσα στο παιχνίδι υπάρχουν κραυγές, φωνές και θόρυβοι, όλα sampled και πολύ ταιριαστά.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Nightbreed είναι ένα παιχνίδι που, ενώ δεν είναι πολύ καλό σε κάποιον μεμονωμένο τομέα, καταφέρνει να βγάζει έναν καλό μέσο όρο και να δίνει μια ενδιαφέρουσα εικόνα, αρκεί να ασχοληθεί κανείς λίγο μαζί του.

Τα controls είναι αρκετά σαφή και εύκολα, ενώ τα συνηθίζετε αμέσως. Μπορείτε να παίξετε με joystick, mouse ή και πληκτρολόγιο.

Το παιχνίδι αποτελείται από δύο δισκέτες, δεν έχετε όμως να αλλάξετε πολλές φορές δισκέτα και γλιτώνετε από μεγάλο πονοκέφαλο. Ωστόσο, υπάρχει ένα μεγάλο μειονέκτημα:

Δεν σας δίνεται η δυνατότητα να σώσετε τη θέση σας. Ετσι, αν κάποια στιγμή χάσετε, πρέπει να αρχίσετε από την αρχή και να τραβήξετε πάλι όλο το "κουπί", μέχρι να φτάσετε πάλι εκεί που βρισκόσασταν. Συνεπώς, όταν μπείτε στη Midian, οπωσδήποτε κάντε χάρτη.

Παρόλα αυτά, πρόκειται για ένα διαφορετικό παιχνίδι που μπορεί τελικά να σας αρέσει. (Το είδαμε σε Amiga). ■

SUBBUTEO

ΕΙΔΟΣ	TABLE FOOTBALL GAME
Η/Υ	ATARI ST,AMIGA,CPC,ZX,CBM
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ, KASETA
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	GOLIATH GAMES
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Το Subbuteo ήταν ίσως το πιο εγκεφαλικό και "in" επιτραπέζιο ποδοσφαιράκι που κυκλοφόρησε ποτέ. Χιλιάδες παιδικά (και όχι μόνο) δωμάτια το φιλοξένησαν και πολλοί αγώνες δόθηκαν πάνω στο τερέν του; κατασκευασμένο από τσόχα.

Με ιδιαίτερες τεχνικές φάλτσου, ψηλοκρεμαστών σουτ, πάσας, κόρνερ κ.λπ., το Subbuteo συνάρπαζε. Ακόμα δινόταν η ευκαιρία στον παίκτη να δημιουργήσει έναν δικό του ποδοσφαιρικό κόσμο: Οι κερκίδες με τους θεατές, οι προβολείς, οι φωτορεπόρτερς, οι φράχτες του γηπέδου και τα υπόλοιπα αξεσουάρ που κυκλοφορούσαν έφτιαχναν πραγματική ατμόσφαιρα Σαββατιάτικου απογεύματος, κάπου στην Αγγλία. Το computer game περιορίζεται στο παιχνίδι μέσα στο γήπεδο. Διαλέγετε την ομάδα σας και παίζετε με αντίπαλο τον υπολογιστή ή κάποιο φίλο σας. Το παιχνίδι ακολουθεί πιστά τους κανόνες του πραγματικού Subbuteo, αλλά και την τεχνική παιχνιδιού του: Υπάρχουν τα φάλτσα, τα χτυπήματα μεταβλητής δύναμης και τα υπόλοιπα κόλπα του παιχνιδιού. Το gameplay είναι κάτι ανάμεσα σε μπιλιάρδο και bowling, ενώ οι παράμετροι που πρέπει να λάβετε υπόψη σας πριν από κάθε χτύπημα είναι αρκετές. Ολα αυτά πρέπει να γίνουν μέσα σε προκαθορισμένο χρόνο, αφού για κάθε κίνησή σας υπάρχει χρονικός περιορισμός.

Βλέπετε το γήπεδο από πολλές διαφορετικές γωνίες (επιλογή δική σας), και ο τρόπος που κινείται η κάμερα γύρω του θα σας θυμήσει το Billiards Simulator. Τα γραφικά είναι πολύ απλά και μάλλον χοντροκομμένα, αλλά ταιριάζουν απόλυτα στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Βλέπετε το γήπεδο, τους παίκτες με το γνώριμο σχήμα και τα τέρματα χωρίς δίχτυα. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν τα icons των ενεργειών που μπορείτε να κάνετε.

> Δάχτυλα, τσόχες και πλαστικοί ποδοσφαιριστές από τα παιδικά μας χρόνια.

Το μοναδικό δείγμα ήχου που έχει το παιχνίδι είναι ένα κακό και εκνευριστικό μουσικό κομμάτι.

Το επιτραπέζιο Subbuteo ήταν περισσότερο φετίχ, παρά παιχνίδι και όφειλε την επιτυχία του σε δύο πράγματα: Στην καταπληκτική του ατμόσφαιρα και στην τεχνική που απαιτούσε. Το computer game μπορεί να κατάφερε να περάσει κάτι από την τεχνική, αλλά στην ατμόσφαιρα έχασε σίγουρα.

• Α. Λεκόπουλος

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Λόγω της περίεργης φύσης του επιτραπέζιου παιχνιδιού, το computer game είναι μάλλον απρόσωπο.


Τα απαραίτητα για ένα Subbuteo γραφικά, δεν έχουν μεγάλες απαιτήσεις.
ΓΡΑΦΙΚΑ 74%


Άσχημο το μουσικό κομμάτι, πλήρης απουσία οποιουδήποτε εφέ.
ΗΧΟΣ 35%


Αν και κάπως σύνθετο παιχνίδι, τα controls του είναι μάλλον εύκολα. Μετά από λίγο καιρό το χειρίζεστε χωρίς δυσκολία.
GAMEPLAY 85%


Ενα παιχνίδι που μας θυμίζει τα τουρνουά Subbuteo που κάναμε στο δημοτικό. Δεν ξέρω αν θα σας αρέσει.
ΓΕΝΙΚΑ 69%

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Αρκετά συμπαθητικό παιχνίδι που απαιτεί συγκέντρωση, αρκετή σκέψη και τεχνική. Ωστόσο, αν δεν ακουμπάνε τσόχα τα δάχτυλά μου, τι να το κάνω;

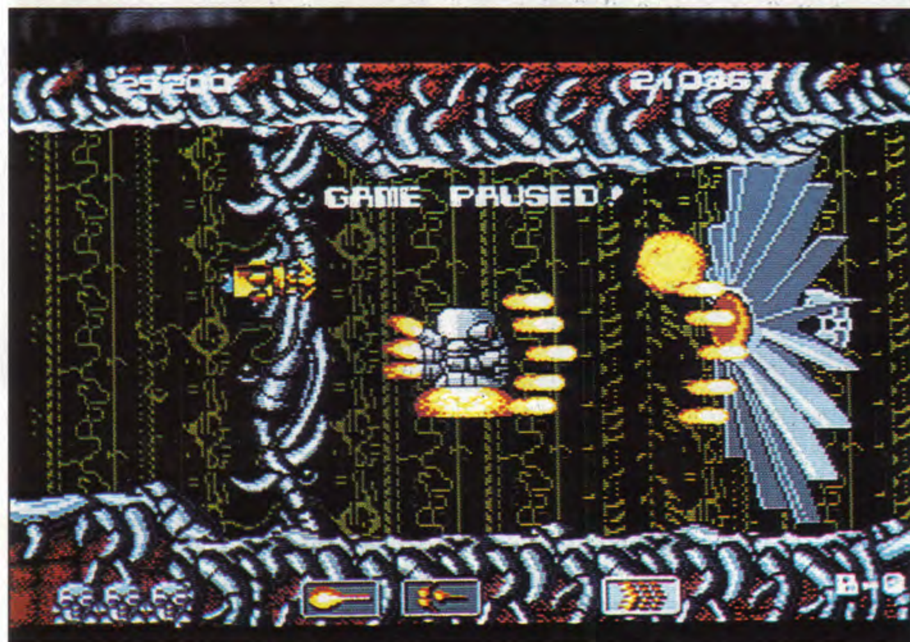
Δ. ΠΑΥΛΗΣ

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

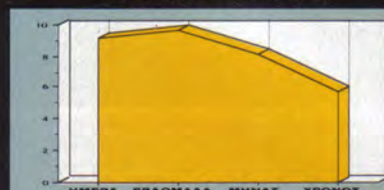
Δύο ελλείψεις συνθέτουν τις αδυναμίες του Subbuteo: Του ήχου και της ατμόσφαιρας.

ATOMIC ROBO KID

ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
Η/Υ	ATARI ST, AMIGA,ZX,CPC,CBM
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ, ΚΑΣΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ACTIVISION
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Τα καλά γραφικά και ο όμορφος ήχος θα τραβήξουν αμέσως το ενδιαφέρον σας. Το καλό gameplay θα σας κρατήσει στο joystic για πολύ.

Αν όλα τα παιχνίδια είχαν τόσο καλά γραφικά, ο κόσμος των παιχνιδιών θα ήταν πιο όμορφος.,
ΓΡΑΦΙΚΑ 96%

Ο ήχος είναι πιστή μεταφορά του πολύ καλού ήχου του coin up.
ΗΧΟΣ 95%

Ισως λίγο δύσκολο, αλλά, στο κάτω κάτω, πρόκειται για πόλεμο...
GAMEPLAY 96%

Τι άλλο να ζητήσει ένας οπαδός των shoot 'em ups;
ΓΕΝΙΚΑ 95%

Το "Atomic Robo Kid" εμφανίστηκε για πρώτη φορά στα εργαστήρια της μακρινής Ιαπωνίας και στις αίθουσες των coin-ops, πριν ενάμιση περίπου χρόνο. Εξι μήνες μετά την επίσημη εμφάνισή του, η Activision απέκτησε τα δικαιώματα, για να μεταφέρει το coin-op αυτό στους υπολογιστές και σήμερα έχουμε τη version για την Amiga, ενώ αναμένεται να ακολουθήσουν και άλλες.

Το "Atomic Robo Kid" είναι ένα χαριτωμένο μικρό ρομποτάκι, που έχει καταφέρει να μπλεχτεί σε κάποιο περίεργο διαστημικό πόλεμο κι έτσι πρέπει τώρα να αντιμετωπίσει μόνο του όλη τη στρατιά του εχθρού, και μάλιστα εκτός έδρας. Ετσι, εκτός από τα αναρίθμητα διαστημόπλοια και τις άλλες ιπτάμενες συσκευές, θα έχει εναντίον του και τις εχθρικές εγκαταστάσεις που βρίσκονται διάσπαρτες σε όλες τις πίστες του παιχνιδιού.

Το πρώτο επίπεδο του παιχνιδιού είναι αρκετά εύκολο και θα σας χρησιμεύσει στο να εξοικειωθείτε με το χειρισμό του "Atomic Robo Kid" και να μάθετε τις δυνατότητές του. Αρχικά έχετε στη διάθεσή σας ένα μάλλον μικρής ισχύος όπλο και την ικανότητα να κάνετε μικρά άλματα, γρήγορα όμως θα διαπιστώσετε ότι δεν πρόκειται να φτάσετε πολύ μακριά, αν στηριχθείτε αποκλειστικά στις ικανότητες αυτές. Ετσι, θα σας φανούν ιδιαίτερα χρήσιμα κάποια ρομβοειδή σχήματα που εμφανίζονται και σας δίνουν διάφορες έξτρα ικανότητες όπως, για παράδειγμα, μεγαλύτερη ταχύτητα, ικανότητα να πετάτε, καθώς και μια αρκετά μεγάλη γκάμα από ισχυρότερα όπλα, που συμπεριλαμβάνουν μια πολύ ισχυρή δέσμη φωτιάς, όπλα που διασκορπίζουν τα πυρά τους σε τρεις ή πέντε κατευθύνσεις, βόμβες μικρής εμβέλειας αλλά μεγάλης ισχύος κ.λπ.

> Αλλη μια δοκιμασία για τις ικανότητές σας... και τα νεύρα σας.

Το bonus, που θα πάρετε όταν μαζέψετε ένα τέτοιο icon, εξαρτάται από το πόσες φορές θα το χτυπήσετε πριν οδηγήσετε το ρομποτάκι σας πάνω του, αλλά η ένταση της μάχης δεν σας επιτρέπει πάντα να παίρνετε αυτό που επιθυμείτε. Μπορείτε να κουβαλάτε περισσότερα από ένα όπλα κάθε στιγμή, αλλά ένα μόνο θα είναι, φυσικά, ενεργό, και αν χάστε κάπου μια ζωή, θα χάσετε και το όπλο που χρησιμοποιούσατε εκείνη τη στιγμή. Μπορείτε, βέβαια, να διαλέξετε ποιο από τα όπλα που έχετε στη διάθεσή σας θα χρησιμοποιείτε.

Μεγάλη εντύπωση στο "Aπatomic Robo Kid" κάνει η λεπτομέρεια, με την οποία έχουν σχεδιαστεί τα background graphics και τα sprites. Το scrolling είναι γρήγορο και ομαλό και το animation πολύ καλό. Υπάρχει μουσική που παίζει καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού και πολλά ηχητικά εφέ. Το gameplay είναι επίσης καλό, αλλά ίσως υπερβολικά δύσκολο σε μερικά σημεία και ίσως βρεθείτε κάποιες φορές προ εκπλήξεων, όπως ο Γιώργος Κυπαρίσσης που βρέθηκε αντιμέτωπος μ' ένα συμπαθέστατο ρομπότ στο τέταρτο επίπεδο, το οποίο μάλιστα του αφαίρεσε όλες του τις ζωές, προς μεγάλη ευχαρίστηση των άλλων παρευρισκομένων...

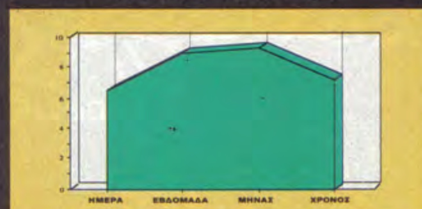
• Κ. Βασιλάκης

NEUROMANCER

ΕΙΔΟΣ	ROLE PLAYING
Η/Υ	ATARI ST, AMIGA,IBM,CBM
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ELECTRONIC ARTS
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Χαμηλό το ενδιαφέρον τις πρώτες μέρες, αυξάνονται όταν, και αν, ο παίκτης μπει στο πνεύμα του παιχνιδιού.

Οι προγραμματιστές δεν εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες της Amiga και δεν κατορθώνουν να σκηνοθετήσουν σωστά το παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ 60%

Μια απ' τα ίδια.

ΗΧΟΣ 70%

Εύκολα controls με λύσεις για παράλληλο χειρισμό από ποντίκι, πληκτρολόγιο ή joystic.

GAMEPLAY 93%

Ενα καλό παιχνίδι, που προδίδεται ομως από την εξωτερική εικόνα.

ΓΕΝΙΚΑ 89%

Το Neuromancer είναι βασισμένο στο ομώνυμο βιβλίο του William Gibson. Η υπόθεσή του εξελίσσεται το 2058 στην Chiba City στον κόλπο του Τόκιο. Το παιχνίδι μας βάζει σε έναν κόσμο, όπου η τεχνολογία έχει γνωρίσει μια αλματώδη εξέλιξη και ο τρόπος ζωής έχει αλλάξει μορφή τελείως. Ολες οι εταιρίες και οι Δημόσιες Υπηρεσίες γενικότερα έχουν συνδεθεί σε ένα απέραντο παγκόσμιο δίκτυο πληροφοριών. Οποιαδήποτε εμπορική πράξη ή χρηματική συναλλαγή μπορούσε να γίνει μέσα απ' αυτό το δίκτυο και οι πληροφορίες είχαν πάρει μια τεράστια αξία. Οι χάκερς βέβαια είχαν προσαρμοστεί και εκείνοι στην εξέλιξη της τεχνολογίας. Ο χειρισμός ενός υπολογιστή διέφερε κατά πολύ απ' όλα εκείνα που ξέρουμε τώρα. Ο χειριστής δεν είχε κάποια οθόνη μπροστά του (τουλάχιστον όταν έμπαινε στο ηλεκτροσύμπαν). Σύνδεε στο κεφάλι του κάποια ηλεκτρόδια και το τερματικό του πρόβαλε παραστάσεις στο υποσεινείδητό του. Αυτές οι εικόνες προέρχονται από το ηλεκτροσύμπαν που είναι μια διαφορετική άποψη του πραγματικού κόσμου. Εδώ οι διάφορες databanks απεικονίζονται με γεωμετρικά σχήματα, τα προγράμματα προστασίας τους με δακτύλιους (σαν εκείνους του Κρόνου) και γενικότερα γίνεται ένα γεωμετρικό όργιο. Το πρόβλημα βέβαια είναι πως, αν πάτε να σπάσετε ένα πρόγραμμα προστασίας και εκείνο σας αντεπιτεθεί, σας προκαλεί ζημιές στο νευρικό σύστημα - μπορεί ακόμη και να σας σκοτώσει.

> Ενα πραγματικό Cyper - punk παιχνίδι απ' το μέλλον...

Ο ήρωας του παιχνιδιού, ο Κέις, βρίσκεται στη Chiba City, με λίγα λεφτά στην τσέπη και με κάποιον να τον κυνηγάει για να τον σκοτώσει. Κάποια στιγμή μαθαίνει ότι η λύση του μυστηρίου, καθώς και οι πιθανοί τρόποι σωτηρίας του, βρίσκονται στο ηλεκτροσύμπαν. Δυστυχώς δεν έχει αρκετά χρήματα για να αγοράσει τα απαραίτητα για να μπει στο Cyberspace (το ηλεκτροσύμπαν). Τα απαραίτητα αυτά είναι ένα τερματικό συμβατό με το ηλεκτροσύμπαν και βέβαια το απαραίτητα software. Και αν το δεύτερο μπορεί να βρεθεί σαν public domain σε διάφορες τράπεζες, το πρώτο είναι αρκετά ακριβό.

Η περιπέτεια χωρίζεται λοιπόν σε δύο μέρη: Στο πρώτο προσπαθείτε να μαζέψετε τον απαραίτητο εξοπλισμό και τις ανάλογες πληροφορίες για το Cyberspace και στο δεύτερο περιπλανιέστε στο ηλεκτροσύμπαν προσπαθώντας να βρείτε τη λύση του μυστηρίου και να επιβιώσετε. Τα προβλήματα που συναντάτε είναι πολλά. Στη Chiba κυκλοφορεί αρκετός υπόκοσμος που δεν δίνει εύκολα πληροφορίες. Επειτα υπάρχει και η αστυνομία που δεν θέλει και πολλά πολλά για να σας χώσει στο φρέσκο και να σας ζητήσει αστρονομικά ποσά για εγγύηση.

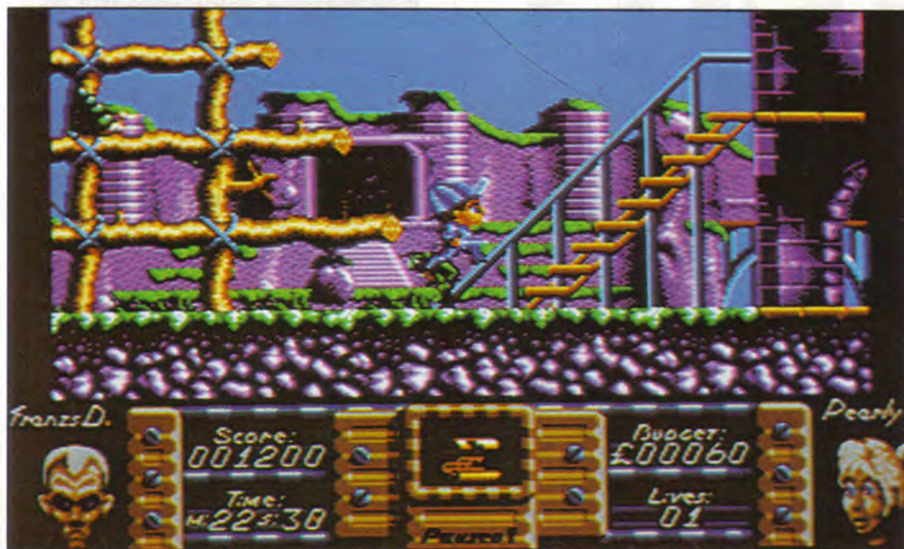
Το Neuromancer είναι στη βάση του ένα adventure game. Η Chiba City έχει καμιά δεκαπενταριά τοποθεσίες που θα πρέπει να επισκεφθείτε, ενώ υπάρχουν και άλλες δύο πόλεις (Freeside, Zion Cluster) που μπορείτε να επισκεφθείτε. Οι ενέργειες που πρέπει να κάνετε απεικονίζονται όλες από icons και έτσι δε χρειάζεται να πληκτρολογείτε κείμενο: το παιχνίδι είναι icon-driven. Η οθόνη χωρίζεται σε δύο βασικά μέρη: Επάνω υπάρχει το παράθυρο απ' όπου βλέπετε τον έξω κόσμο και κάτω υπάρχουν τα icons των διαταγών. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι, μπορούμε να πούμε, αρκετά απλά και δεν βάζουν τον παίκτη στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, που - κρίνοντας από το βιβλίο - είναι κάτι σαν Blade Runners. Το ίδιο συμβαίνει και με τον ήχο.

Παρά τις ατέλειές του όμως, το Neuromancer είναι ένα αρκετά ενδιαφέρον cyberpunk adventure παιχνίδι. Ασχοληθείτε λίγο μαζί του κα θα σας γοητέψει. Επίσης διαβάστε και το βιβλίο, όπου το βρήτε. (Το παιχνίδι το είδαμε σε Amiga).

• Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

FLIMBO'S QUEST

ΕΙΔΟΣ	PLATFORM - ARCADE GAME
Η/Υ	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ, ΚΑΣΕΤΑ, CARTRIDGE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SYSTEM 3
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Ο Flimbo είναι ένας μικρούλης κάτοικος της Dewdropland, αγρότης στο επάγγελμα, και αρκετά φιλήσυχος. Συνδέεται ωστόσο, με σφοδρή σχέση πάθους και αγάπης με την Pearly, την κόρη του βασιλιά της Dewdropland. Δυστυχώς όμως, όπως συμβαίνει σε όλες αυτές τις περιπτώσεις, αν και τα παιδιά αγαπιούνται, ο βασιλιάς δεν αποφασίζει να πει το ναι στον Flimbo. Ωσπου μια μέρα έρχεται η κατατροφή:

Ο διαβολικός καθηγητής Fransz Dandruff απαγάγει την Pearly. Οι σκοποί του κακοί, μοχθηροί, διαβολικοί και ποταποί. Εχει ανακαλύψει μια συσκευή που "ρουφάει" την ενέργεια από έναν άνθρωπο και τη μεταφέρει σε κάποιον άλλο. Με αυτόν τον τρόπο ο παραλήπτης έχει εξασφαλισμένη μακροζωία. Οπως λοιπόν καταλαβαίνετε, η Pearly προορίζεται για θύμα αυτής της ιστορίας.

Ο Flimbo όμως, όταν μαθαίνει τα νέα, ασφαλώς δεν κάθεται με σταυρωμένα τα χέρια: Αναλαμβάνει δράση στη στιγμή και, από φιλήσυχο ανθρωπάκι, μεταμορφώνεται σε ένα μικρό μεν, αλλά αποφασισμένο μαχητή. Αποστολή του φυσικά να σώσει την Pearly. Εδώ είναι που θα τον βοηθήσετε εσείς.

Ο φίλος μας αρχίζει και περιπλανιέται στην Dewdropland. Ταυτόχρονα όμως, ο καθηγητής, που έχει καταλάβει τι συμβαίνει, εξαπολύει εναντίον του όλα τα δολοφονικά τέρατα που διαθέτει. Αυτά τα τέρατα είναι ιδιαίτερα επικίνδυνα και πρέπει να τα εξοντώσετε οπωσδήποτε. Μερικά από αυτά, όταν τα σκοτώσετε, αφήνουν πίσω τους διάφορα χρήσιμα πράγματα, όπως χρήματα ή πάπυρους. Ιδιαίτερα χρήσιμοι θα σας φανούν οι πάπυροι, αφού περιέχουν γράμματα από το μυστικό κώδικα που σας χρειάζεται.

Το πρόβλημα όμως στην περίπτωσή μας είναι ότι ο Flimbo δεν είναι ιδιαίτερα χειροδύναμος, με αποτέλεσμα να μην μπορεί να κουβαλήσει πολλά πράγματα. Αλλά αυτό, ευτυχώς, δεν συμβαίνει στην περίπτωση των χρημάτων ή των μαγικών φίλτρων. Πολύτιμος βοηθός του Flimbo στην αποστολή αυτή είναι και κάποιος Dazz Bazian που έχει μια σειρά καταστημάτων. Σ' αυτά τα μαγαζιά λοιπόν, ο φίλος μας μπορεί να πουλήσει κάτι που δεν του χρησιμεύει και να αγοράσει νέα όπλα. Τα γραφικά του Flimbo's Quest είναι πάρα πολύ καλά - από κάθε άποψη. Αλλωστε, τα περισσότερα παιχνίδια αυτού του είδους που έχουν κυκλοφορήσει τους τελευταίους έξι μήνες περίπου, είναι σχεδόν τέλεια στον τομέα αυτό. Τα sprites του είναι καλοσχεδιασμένα, και παρότι μικρά είναι λεπτομερή. Πολύ όμορφα είναι και τα χρώματα, εκτός από ένα ή δύο σημεία της πρώτης πίστας. Εκεί έχει γίνει άσχημη επιλογή χρωμάτων, με αποτέλεσμα τον κακό συνδυασμό. Στα background graphics τώρα, τα οποία είναι σε δύο επίπεδα. Το πρώτο παίζει ενεργό ρόλο στο σκηνικό, αφού ο Flimbo μπορεί να πηδήξει και να περπατήσει επάνω του, ενώ το δεύτερο επίπεδο υπάρχει στο βάθος και κινείται ανάλογα με το scrolling της οθόνης. Το scrolling είναι φυσικά οριζόντιο.

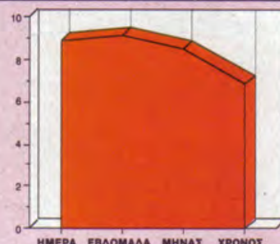
> Ενας μικρός, μόνο στο ... μάτι, ήρωας.

Ο ήχος του παιχνιδιού αποτελείται από ένα επαναλαμβανόμενο μουσικό κομμάτι, μέσα από το οποίο ακούγονται και τα διάφορα εφέ. Τα δεύτερα είναι αρκετά καλά, ενώ το πρώτο το συνηθίζετε και μετά από λίγο απλώς δεν του δίνετε προσοχή.

Το Flimbo's Quest δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο (στην αρχή φαίνεται υπερβολικά απλό) και σας παγιδεύει με την εξέλιξή του. Αρκετά ξεκούραστο και εθιστικό.

• Α. Λεκόπουλος.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Εντονη πορεία και σχετικά μεγάλη διάρκεια χαρακτηρίζουν το Flimbo's Quest.

Καλοσχεδιασμένες πίστες και όμορφα sprites, με άσχημη όμως επιλογή χρωμάτων σε μερικά σημεία.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Ενα μουσικό κομμάτι σας συνοδεύει συνεχώς στην αναζήτησή σας, μαζί με τα εφέ.

ΗΧΟΣ 85%

Αρκετά εύκολα controls και δράση χωρίς πολλές απαιτήσεις είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του.

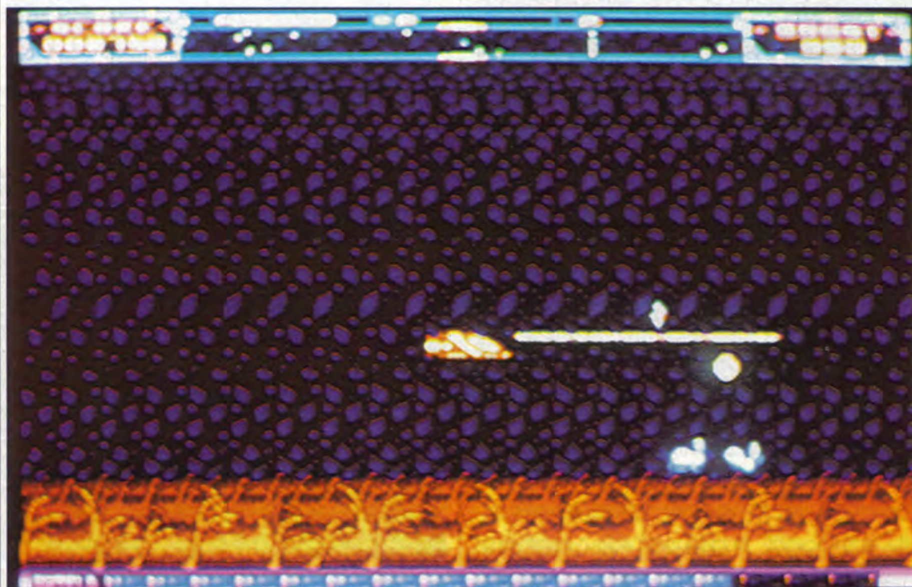
GAMEPLAY 80%

Συμπαθητικό και ευκολόπαιχτο game. Θα σας αρέσει.

ΓΕΝΙΚΑ 88%

ANARCHY

ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
Η/Υ	ATARI ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	PSYGNOSIS
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS



Εν αρχή ήταν η κωδική ονομασία "It can't be done", η οποία δόθηκε πάνω στον ενθουσιασμό των προγραμματιστών της Psygnosis. Πράγματι, η εταιρία είχε καταφέρει να δημιουργήσει μια ρουτίνα scrolling, η οποία για τον ST ήταν ένα "ταμπού": Μέχρι τότε όλοι πίστευαν ότι δεν μπορούσε να γίνει ποτέ τέτοιο είδος scrolling χωρίς τη δυνατότητα ειδικού hardware, γεγονός που έφερνε την Amiga σε πλεονεκτική θέση. Ομως, το ανθρώπινο μυαλό είναι το hardware που τα κάνει όλα, κι έτσι γεννήθηκε το "It can't be done", ουσιαστικά μια εφαρμογή της συγκεκριμένης ρουτίνας. Τελικά, το παιχνίδι αποφασίστηκε να κυκλοφορήσει κανονικά, και του δόθηκε το όνομα Anarchy. Δεν είναι τίποτε άλλο από την αναβίωση του αρχέγονου παιχνιδιού:

Του Defender, που είχαμε παίξει με μανία μικροί. Τη φορά αυτή το Defender είναι σαφώς πιο βελτιωμένο από τον πρόγονό του, και υποστηρίζει πολλά "μοντέρνα" στοιχεία των shoot'em ups, όπως έξτρα όπλα και βοηθητικά σκάφη-δορυφόρους. Η υπόθεση του παιχνιδιού είναι η απλούστερη που υπάρχει:

Γυρνάτε δεξιά κι αριστερά σε μια περιοχή με εξωγήινους και εξοντώνετε ό,τι άλλο υπάρχει εκτός από εσάς, σε μια προσπάθεια να σώσετε τους κατοίκους του πλανήτη και τις βάσεις από τις καταστρεπτικές επιδρομές των εξωγήινων.

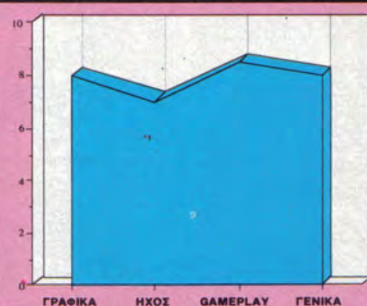
Ο μόνος που μπορεί να σώσει τον τόπο από την αναρχία είστε εσείς. Οι παραλλαγές βέβαια που υπάρχουν εδώ είναι πολλές, μια και κάθε κύμα εξωγήινων έχει τα δικά του μέσα άμυνας. Ομως, κι εσείς δεν είστε αβοήθητος. Πολλά όπλα υπάρχουν για να σας στηρίξουν και να στείλουν στη διαστημική κόλαση το στρατόπεδο των κακών.

> Το αρχέγονο shoot 'em up ξαναζωντανεύει.

Αν και τα sprites είναι μικρά, διακρίνονται πολύ καλά λόγω των έντονων χρωματισμών τους. Το gameplay ακολουθεί όλους τους κανόνες των shoot' em ups, αλλά σ' αυτό που πρέπει να σταθούμε είναι η ταχύτητα της κίνησης. Το parallax scrolling και η ταχύτητα που αναπτύσσει το σκάφος σας είναι πραγματικά κάτι το φοβερό, κάτι που δεν έχουμε ξαναδεί σε παιχνίδι του ST. Αναμφισβήτητα, η ρουτίνα-εφεύρεση της Psygnosis θα δώσει νέα ώθηση στα παιχνίδια του ST και φυσικά στα κέρδη της εταιρίας. Ευχάριστη έκπληξη δηλαδή από κάθε άποψη.

• του Γιώργου Κυπαρισση

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Είναι γεγονός ότι το Anarchy δεν έχει πολλά εφόδια για να αντιμετωπίσει το χρόνο.



Χωρίς εξεζητημένες λεπτομέρειες, αλλά καλοσχεδιασμένα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 80%



Ηχητικά εφέ τύπου "μπίου - μπίου".

ΗΧΟΣ 70%



Είναι πολύ καλό shoot 'em up, αν και μπορεί να μη σας γεμίσει το μάτι. Και όπλα έξτρα υπάρχουν, και διάφοροι τύποι κακών...

GAMEPLAY 85%



Κάθε φανατικός shoot 'em uper θα έπρεπε να διατηρεί την επαφή του με την παράδοση, παίζοντάς το.

ΓΕΝΙΚΑ 80%

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Τα γραφικά του θα μπορούσαν να είναι πιο λεπτομερή, αφού έχουμε πια να κάνουμε με 16μπιτα μηχανήματα.

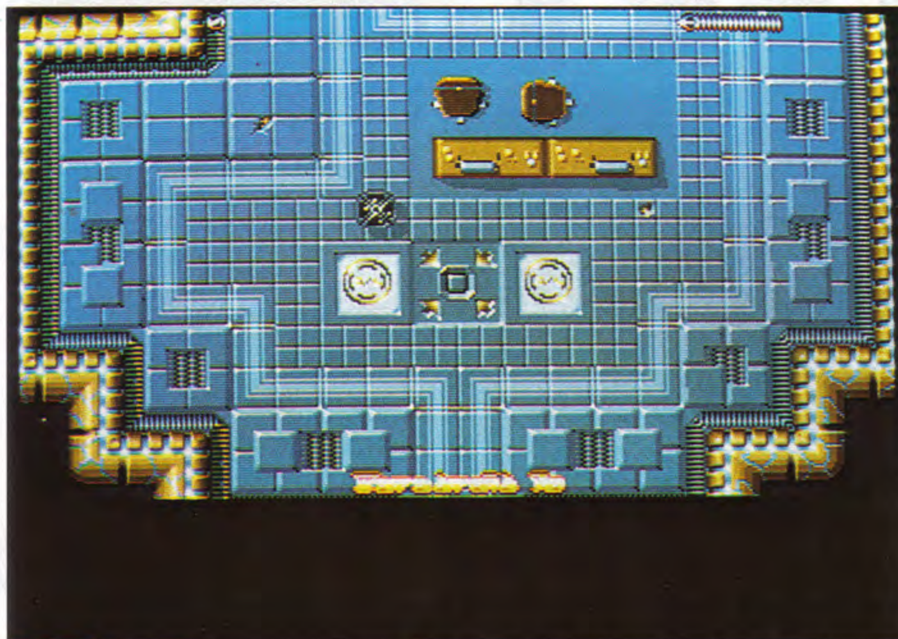
ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Τους πιο παλιούς από εμάς τους πλημμύρισαν οι αναμνήσεις, μόλις φορτώθηκε το παιχνίδι. Πιστεύω πως είναι ένας άξιος συνεχιστής του παλιού game και θα σας αρέσει αρκετά για να παίξετε με τις ώρες.
Να είχε και καλύτερα γραφικά ...

Α. Λεκόπουλος

PARADROID '90

ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
H/Y	ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	HEWSON
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Σους παλαιότερους gamers από εσάς, το όνομα Paradroid πρέπει σίγουρα να θυμίζει κάτι. Η έκδοσή του για τον C.64, περίπου πέντε χρόνια πριν, είχε αποσπάσει πολλά κολακευτικά σχόλια. Ηδη, λοιπόν, το πρώτο στοιχείο του Paradroid '90 είναι η πολύ καλή παράδοση που κουβαλά μαζί του. Ας ρίξουμε όμως μια αναλυτικότερη ματιά. Ενα μικρό συμπαθητικό ρομποτάκι είναι έτοιμο να υπακούσει σε κάθε εντολή που θα του δώσετε μέσω του joystick. Αποστολή του; Να εξηγήσει (ίσως όχι με πολύ ευγενικό τρόπο) στα υπόλοιπα ρομπότ ότι βρίσκονται πάνω στο ίδιο διαστημόπλοιο, ότι δεν χωράνε όλοι στο ίδιο σκάφος! Η επιλογή βέβαια για τον τρόπο που θα προσπαθήσετε να απαλλαγείτε, θα γίνει από εσάς. Το ρομποτάκι σας απλώς θα εκτελέσει τις διαταγές σας. Εχετε, λοιπόν, να επιλέξετε ανάμεσα σε δύο τρόπους εξόντωσης. Ο πρώτος είναι πολύ απλός και κλασικός. Τα πυροβολείτε με το laser σας μέχρι να τα εξοντώσετε. Ο δεύτερος (παιχνίδι μεταφοράς) όμως περιέχει περισσότερη δράση. Ενεργοποιείτε ένα σπινθήρα, που μόλις έρθει σ' επαφή με κάποιο ρομπότ, σας μεταφέρει σε μια ξεχωριστή πίστα όπου "μονομαχείτε". Στην πίστα αυτή υπάρχει μία μόνο οθόνη, που διαθέτει μια κεντρική μπάρα ελέγχου με καλώδιο που χωρίζεται σε παρακλάδια αριστερά και δεξιά. Σκοπός σας είναι να κερδίσετε όσο περισσότερα παρακλάδια μπορείτε, επιβάλλοντας το χρώμα σας στην κεντρική μπάρα. Εδώ, βέβαια, υπάρχουν αρκετές παγίδες που πρέπει να αποφύγετε, όπως για παράδειγμα οι διακόπτες χρώματος που βάφουν σε λάθος χρώμα την μπάρα κ.ά. Δεν πρέπει επίσης να αγνοήσετε τους χρονικούς περιορισμούς. Στο τέλος του καθορισμένου χρονικού ορίου γίνεται ο απολογισμός της προσπάθειάς σας. Αν το δικό σας χρώμα επικρατεί στην κεντρική μπάρα ελέγχου, τότε το εχθρικό ρομπότ περνά στον έλεγχό σας. Σε περίπτωση ισοπαλίας, το παιχνίδι επαναλαμβάνεται, ενώ, αν χάσετε, το ρομποτάκι σας θα μετατραπεί σε μια άμορφη μάζα σιδερικών...

Οταν μιλά η παράδοση...

Στο διαστημόπλοιο που κινείστε υπάρχουν διάφορα επίπεδα που συνδέονται μεταξύ τους με ασανσέρ, ενώ το καθένα απ' αυτά διαθέτει και computer. Από εκεί μπορείτε να πάρετε διάφορες χρήσιμες πληροφορίες, όπως για παράδειγμα να δείτε το χάρτη του επιπέδου που βρίσκεστε ή να μάθετε αν υπάρχουν εχθρικά ρομπότ που περιπολούν στην περιοχή. Αν μάλιστα έχετε στην κατοχή σας και άλλα ρομπότ (από το παιχνίδι της μεταφοράς), παίρνετε και έξτρα πληροφορίες γι' αυτά. Το επιπλέον στοιχείο του παιχνιδιού, σε σχέση με το παλιό Paradroid, είναι οι Raiders. Επιδρομείς που φτάνουν στο σκάφος σας, χρησιμοποιώντας το φαινόμενο της τηλεμεταφοράς. Φροντίστε να απαλλαγείτε το γρηγορότερο δυνατό από τα ενοχλητικά αυτά πλασματάκια, αλλιώς οι συνέπειες θα 'ναι δυσάρεστες για εσάς. Ως παλιός Commodoras, θυμάμαι το παιχνίδι όταν είχε πρωτοκυκλοφορήσει. Τα γραφικά του και ο ήχος του σίγουρα ήταν ξεχωριστά και θα μπορούσα να πω ότι βρίσκονται μπροστά απ' την εποχή του. Αν και η έκδοση του '90 δεν διαφέρει σε πολλά, το παιχνίδι παραμένει πάντα αρκετά ενδιαφέρον. Δοκιμάστε το!

• Δ. ΠΑΥΛΗΣ

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Δοκιμασμενα πραγματα. Μιλα η καλη παραδοση.

Χωρίς σοβαρές αλλαγές από το πρωτότυπο, παραμένουν σε αξιόλογα επίπεδα.
ΓΡΑΦΙΚΑ 86%

Το ίδιο ισχύει και για τον ήχο, μόνο που εδώ υπάρχουν αρκετά περιθώρια βελτίωσης.
ΗΧΟΣ 82%

Μάλλον δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερες δυσκολίες με τα controls.
GAMEPLAY 89%

Αξιόλογη παρουσία παιχνιδιού, που ούτως ή άλλως έχει γράψει ιστορία με στον C.64.
ΓΕΝΙΚΑ 87%

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

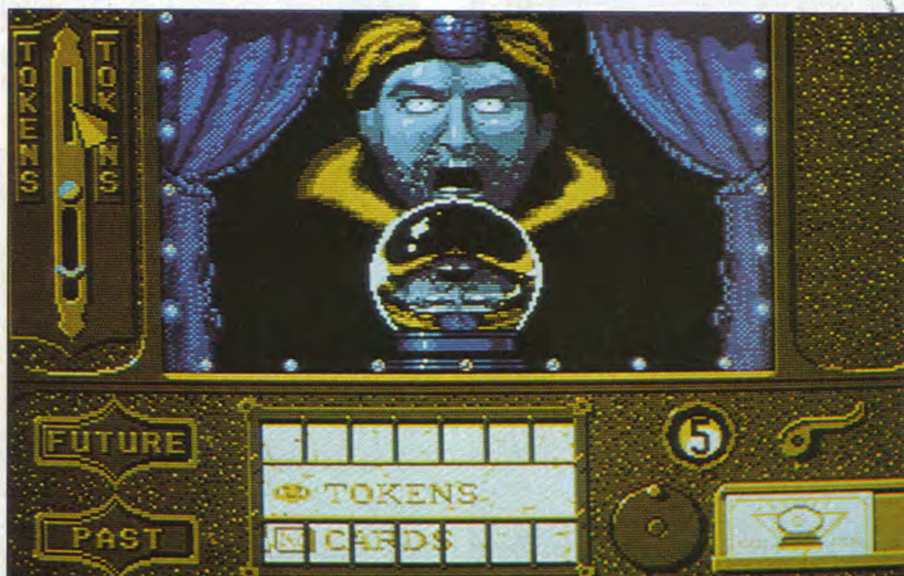
Να λοιπόν, που επιστρέφουμε πίσω στα κλασικά. Ενα πολύ καλό παιχνίδι δεν μπορεί παρά να παραμείνει ένα πολύ καλό παιχνίδι. Εστω και αν το scrolling από multi direction έχει γίνει κάθετο. Πάντως, η τόσο απλή ιδέα του ενός παιχνιδιού μέσα στο άλλο (παιχνίδι μεταφοράς) παραμένει ακαταμάχητη.

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Η μουσική παραμένει στα παλιά πρότυπα και δεν εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες των 16-bit.

THEME PARK MYSTERY

ΕΙΔΟΣ	ARCADE GAME
Η/Υ	ATARI ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	IMAGES WORKS
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

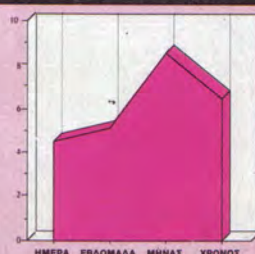


Το Theme Park Mystery αποτελείται από τέσσερις πίστες και ταυτόχρονα τέσσερα sub games: Αρχίζετε στην Yesterday Land, όπου ουσιαστικά γίνεται η προετοιμασία για τις υπόλοιπες πίστες. Υπάρχουν τρία μηχανήματα: Ενα fortune teller, ένας πρόγονος του μονόχειρα ληστή, και μια μηχανή που "αρπάζει" κουρδιστά στρατιωτάκια. Ολες οι μηχανές λειτουργούν με νομίσματα (coins) ή μάρκες (tokens). Η πιο ενδιαφέρουσα είναι η δεύτερη μηχανή, από την οποία μπορείτε να βγάλετε χρήματα (που με τη σειρά τους είναι και αυτά ενδιαφέροντα). Πρόκειται για ένα τυχερό παιχνίδι που παίζεται με μια μπίλια. Σκοπός σας είναι να συγκεντρώσετε με τις τρεις μπίλιες πάνω από 100 πόντους, για να κερδίσετε νομίσματα. Η δεύτερη μηχανή είναι ένα μηχανικό fortune teller. Σας λέει το μέλλον και σας δίνει πολύτιμα hints για τη συνέχεια του παιχνιδιού. Ολα αυτά σας έρχονται σε μορφή κάρτας που μπορείτε να διαβάζετε. Το κακό είναι πως για να ενεργοποιήσετε αυτά τα hints, θα πρέπει να πληρώσετε με νομίσματα και όχι με μάρκες. Σημειώστε πως οι κάρτες που παίρνετε δεν είναι άπειρες. Το τρίτο μηχάνημα θα το έχετε δει σίγουρα σε πολλές πλατείες, και γενικώς πολυσύχναστα μέρη. Ρίχνετε ένα νόμισμα, και την κατάλληλη στιγμή ενεργοποιείτε ένα μηχανικό γάντζο, που πηγαίνει και - αν είστε τυχεροί - αρπάζει ένα από τα κουκλάκια που υπάρχουν στο μηχάνημα. Μια παραλλαγή υπάρχει και στο παιχνίδι, μόνο που αντί για κουκλάκια, υπάρχουν κουρδιστά στρατιωτάκια. Ενα από αυτά είναι δαιμονικό, κι αυτό θα σας βοηθήσει στη συνέχεια.

Σουρεαλισμός και μυστήριο καλύπτουν ένα λούνα παρκ.

Η Yesterday Land συνδέεται με τις υπόλοιπες πίστες του παιχνιδιού μ' ένα τρενάκι. Πρώτος σταθμός σας, η Dragon Land. Το παιχνίδι αλλάζει εδώ και γίνεται arcade adventure - θα σας θυμίσει αρκετά το Myth της System 3. Τα γραφικά είναι μικρά και καλοσχεδιασμένα, και το animation σωστό. Τα πράγματα εδώ είναι πιο δύσκολα, αφού πρέπει να αποφύγετε τους διάφορους διαβόλους και τριβόλους, και να καταλάβετε πώς ενεργοποιούνται και σε τι χρησιμεύουν τα διάφορα αντικείμενα που βρίσκετε στο δρόμο. Ταυτόχρονα, υπάρχουν μερικά παζλ και γρίφοι που πρέπει να λύσετε. Επόμενη πίστα η Dream Land. Αφθονη ψυχεδέλεια, με το παιχνίδι να εξελίσσεται πάνω σε μια τεράστια σκακιέρα, γεμάτη με τρύπες και εχθρούς. Ο μεγάλος "κακός" βρίσκεται στο τέλος της σκακιέρας και περιμένει το ματ. Τελευταία πίστα - Future Land - και γίνεται χαμός. Εδώ έχουμε ένα shoot 'em up, όπου οδηγείτε ένα αεροσκάφος, σκορπώντας την καταστροφή.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Περιεργο αλλα ενδιαφερον game. Αναλογη και η πορεια.



Καλοσχεδιασμένα γραφικά - όχι τίποτε φοβερό ωστόσο - που όμως συνθέτουν πολύ καλή ατμόσφαιρα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%



Καλά εφέ, αλλά λίγο εκνευριστικά μουσικά θέματα.

ΗΧΟΣ 82%



Οχι πως είναι τίποτα περίπλοκα πράγματα, αλλά θέλουν λίγο ψάξιμο και το manual δεν βοηθάει...

GAMEPLAY 79%



Ενδιαφέρουσα πρόκληση, από ένα ανομοιογενές, αλλά αξιόλογο σύνολο.

ΓΕΝΙΚΑ 88%

Η οθόνη είναι χωρισμένη σε δύο μέρη: Στο επάνω μέρος υπάρχει ο έξω κόσμος, ενώ στο κάτω τα διάφορα δικά σας πράγματα και ενδείξεις. Το Theme Park Mystery σας δίνει μια ποικιλία παιχνιδιών: Από arcade και shoot 'em ups, μέχρι γρίφους και επίλυση παζλ. Ολα δένουν μεταξύ τους πολύ όμορφα. Ενας ενδιαφέρων και πρωτότυπος συνδυασμός από παιχνίδια - κάτι που δεν βλέπουμε πολύ συχνά. Ολα τα γραφικά είναι πολύ προσεγμένα, και ο ήχος ταιριαστός με τη σουρεαλιστική και παράξενη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Το κρίνουμε αξιόλογο. Μοναδικό μας παράπονο, το άχρηστο manual που προτιμάει να πραγματεύεται θέματα χειρομαντίας, παρά να εξηγεί το παιχνίδι.

• Α. Λεκόπουλος

PIXEL / Software Boutique



•Τώρα μπορείτε κι εσείς
να αποκτήσετε μερικά
από τα παιχνίδια των ονείρων σας,
χωρίς να βγείτε καν από το σπίτι σας.
•Κάθε μήνα, στις σελίδες αυτές
θα βρίσκετε μερικά
από τα καλύτερα computer games,
τα οποία μπορείτε
να παραγγείλετε
•Πώς;
Απλά συμπληρώστε
το κουπόνι και στείλτε το
στη διεύθυνση:

ΠΡΟΣ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)

Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα

• *Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ*

HERO'S QUEST

Ενα ακόμα adventure από τη Sierra. Γίνετε ήρωες, έστω και για λίγο.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP171PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP171PC3	8400	7550
Δισκέτα για Atari ST GP171ST	8400	7550
Δισκέτα για Amiga GP171CA	8400	7550

F-16 COMBAT PILOT

Ενα φανταστικό air-combat simulator.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Commodore GP037CD	3050	2750
Δισκέτα για Amiga GP037CA	5500	4950
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP037PC5	5500	4950
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP037PC3	5500	4950

VOYAGER

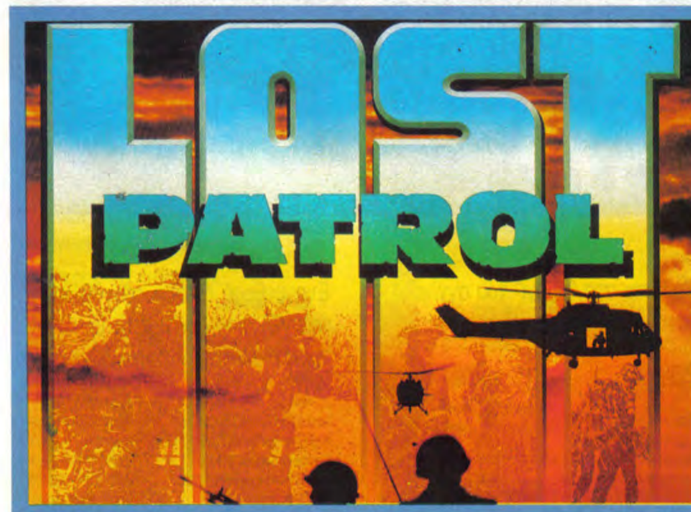
Ενα συναρπαστικό διαστημικό ταξίδι.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM P191PC5	4400	4000

ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL

Το ποδόσφαιρο με τη σφραγίδα της διάσημης εταιρίας.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ	ΤΙΜΗ
ΤΙΜΗ PIXEL		
Κασέτα για Spectrum P192SC	2200	1950
Κασέτα για Commodore P192CC	2200	1950
Δισκέτα για Commodore P192CD	2500	2250



LOST PATROL

PIXEL HIT

Ο αγώνας για επιβίωση στη ζούγκλα των Βιετ-κόνγκ δεν είναι παιχνίδι. Ή μήπως είναι;

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga P190CA	3900	3550

PIXEL Software Boutique

CONQUEST OF CAMELOT

Ισως το καλύτερο adventure της Sierra.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP181PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP181PC3	8400	7550
Δισκέτα για Amiga GP181CA	8400	7550
Δισκέτα για Atari ST GP181ST	8400	7550



LEISURE SUIT LARRY III

Ο Larry Lauffer μπλέκεται σε περίεργες καταστάσεις.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP177PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP177PC3	8400	7550
Δισκέτα για Amiga GP177CA	8400	7550
Δισκέτα για Atari ST GP177ST	8400	7550

KICK OFF 2

Το πιο συναρπαστικό ποδοσφαιράκι που έχετε δει. Αξια συνέχεια του δημοφιλέστατου πια KICK OFF.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum GP185SC	1900	1750
Κασέτα για Amstrad GP185AC	1900	1750
Κασέτα για Commodore GP185CC	1900	1750
Δισκέτα για Amstrad GP185AD	2600	2350
Δισκέτα για Spectrum GP185SD	2600	2350
Δισκέτα για Commodore GP185CD	2600	2350
Δισκέτα για Amiga GP185CA	3500	3150
Δισκέτα για Atari ST GP185ST	3500	3150
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP185PC5	4000	3600
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP185PC3	4000	3600



CODENAME ICEMAN

Μια φοβερή περιπέτεια μέσα σε ένα υποβρύχιο.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP172PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP172PC3	8400	7550
Δισκέτα για Atari ST GP172ST	8400	7550
Δισκέτα για Amiga GP172CA	8400	7550

UNTOUCHABLES

Μετά την ταινία, ένα συγκλονιστικό game.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P118AC	2200	1950
Κασέτα για Spectrum P118SC	2200	1950
Δισκέτα για Commodore P118CD	2500	2250
Δισκέτα για Amiga P118CA	3900	3550
Δισκέτα για Atari ST P118ST	3900	3550





MANCHESTER UNITED

Κάθεστε στο "τιμόνι" του αγγλικού αυτού club. Θα τα καταφέρετε;

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum GP148SC	1900	1750
Κασέτα για Amstrad GP148AC	1900	1750
Κασέτα για Commodore GP148CC	1900	1750
Δισκέτα για Amstrad GP148AD	2600	2350
Δισκέτα για Spectrum GP148SD	2600	2350
Δισκέτα για Commodore GP148CD	2600	2350

RAINBOW ISLANDS

Ενα φοβερό coin-op conversion παιχνίδι, που δεν πρέπει με κανένα τρόπο να λείψει από τη συλλογή σας.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P141AC	2200	1950
Κασέτα για Spectrum P141SC	2200	1950
Δισκέτα για Amstrad P141AD	2900	2650
Δισκέτα για Commodore P141CD	2500	2250
Δισκέτα για Amiga P141CA	3900	3550
Δισκέτα για Atari ST P141ST	3900	3550

BOMBER

Το διάσημο πια simulator, τώρα και για 8-bit micros.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad GP189AC	1900	1750
Δισκέτα για Amstrad GP189AD	2600	2350
Δισκέτα για Amiga GP189CA	5900	5350
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP189PC5	7500	6750

TIME MACHINE

Ταξιδέψτε στο χρόνο μ' αυτό το φανταστικό καινούργιο παιχνίδι.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum GP187SC	1900	1750
Κασέτα για Amstrad GP187AC	1900	1750
Κασέτα για Commodore GP187CC	1900	1750
Δισκέτα για Amstrad GP187AD	2600	2350
Δισκέτα για Spectrum GP187SD	2600	2350
Δισκέτα για Amiga GP187CA	3500	3150
Δισκέτα για Atari ST GP187ST	3500	3150



CHASE H.Q.

Ενα πολύ καλό coin-op conversion game. Μόνο για παίκτες με πείρα.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P120AC	2200	1950
Κασέτα για Spectrum P120SC	2200	1950
Κασέτα για Commodore P120CC	2200	1950
Δισκέτα για Commodore P120CD	2500	2250
Δισκέτα για Atari ST P120ST	3900	3550
Δισκέτα για Amiga P120CA	3900	3550

BACK TO THE FUTURE 2

Ενα πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι με θέμα παρμένο απ' την καταπληκτική ταινία που χαρήκαμε το καλοκαίρι.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum GP186SC	1900	1750
Κασέτα για Amstrad GP186AC	1900	1750
Κασέτα για Commodore GP186CC	1900	1750
Δισκέτα για Amstrad GP186AD	2600	2350
Δισκέτα για Spectrum GP186SD	2600	2350
Δισκέτα για Commodore GP186CD	2600	2350
Δισκέτα για Amiga GP186CA	3500	3150
Δισκέτα για Atari ST GP186ST	3500	3150
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP186PC5	4000	3608
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP186PC3	4000	3600



BEACH VOLLEY

Η νέα μόδα του beach volley σ' ένα συναρπαστικό παιχνίδι.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P106AC	2200	1950
Δισκέτα για Amstrad P106AD	2900	2650
Δισκέτα για Amiga P106CA	3900	3550

IVANHOE

Οι περιπέτειες του Ιβανόη σε ένα παιχνίδι ωραίων γραφικών.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga P156CA	3900	3550
Δισκέτα για Atari ST P156ST	3900	3550





F 29 RETALIATOR

PIXEL HIT

Το φοβερό flight simulator που τόσο επαίνεσε ο διεθνής Τύπος.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga P155CA	3900	3550
Δισκέτα για Atari ST P155ST	3900	3550

BATMAN

Ο φοβερός ήρωας των κόμικς, στο νέο game, με θέμα παρμένο από την τελευταία ταινία.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P106AC	2200	1950
Κασέτα για Spectrum P106SC	2200	1950
Κασέτα για Commodore P106CC	2200	1950
Δισκέτα για Amstrad P106AD	2900	2650
Δισκέτα για Commodore P106CD	2500	2250
Δισκέτα για Atari ST P106ST	3900	3550
Δισκέτα για Amiga P106CA	3900	3550

FLIGHT OF THE INTRUDER

Εσείς, το αεροσκάφος σας, το αεροπλανοφόρο... Στον ορίζοντα, πολλά πολλά MIGS.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP188PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP188PC3	8400	7550
Δισκέτα για Amiga GP188CA	8400	7550
Δισκέτα για Atari ST GP188ST	8400	7550

NEW ZEALAND STORY

Το arcade game που έχει χαλάσει κόσμο.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P108AC	2200	1950
Κασέτα για Spectrum P108SC	2200	1950
Δισκέτα για Commodore P108CD	2500	2250
Δισκέτα για Amiga P108CA	3900	3550
Δισκέτα για Atari ST P108ST	3900	3550



OPERATION THUNDERBOLT

Είστε σκληροί κομάντος; Αποδείξτε το!

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P121AC	2200	1950
Κασέτα για Spectrum P121SC	2200	1950
Κασέτα για Commodore P121CC	2200	1950
Δισκέτα για Commodore P121CD	2500	2250
Δισκέτα για Amstrad P121AD	2900	2650
Δισκέτα για Amiga P121CA	3900	3550
Δισκέτα για Atari ST P121ST	3900	3550

budget games

SUPER HANG-ON

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P157AC	900	600
Κασέτα για Commodore	P157CC	900	600
Κασέτα για Spectrum	P157SC	900	600

ENDURO RACER

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP084AC	900	600
Κασέτα για Commodore	OP084CC	900	600
Κασέτα για Spectrum	OP084SC	900	600

CRAZY CARS™

The Hit Squad

CRAZY CARS

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P158AC	900	800
Κασέτα για Commodore	P158CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P158SC	900	800

ELEVATOR ACTION

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP183AC	600	550
Κασέτα για Commodore	GP183CC	600	550
Κασέτα για Spectrum	GP183SC	600	550

RENEGADE

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP073AC	900	800
Κασέτα για Commodore	OP073CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	OP073SC	900	800

RAMBO

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP081AC	900	800
Κασέτα για Commodore	OP081CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	OP081SC	900	800

MIAMI VICE

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P159AC	900	800
Κασέτα για Commodore	P159CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P159SC	900	800

BATMAN

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP009AC	900	800
Κασέτα για Commodore	OP009CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P009SC	900	800

COMMANDO

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP182AC	600	550
Κασέτα για Commodore	GP182CC	600	550
Κασέτα για Spectrum	GP182SC	600	550

TOP GUN

TM & © 1986 Paramount Pictures Corporation. All Rights Reserved.

The Hit Squad

TOP GUN

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P160AC	900	800
Κασέτα για Commodore	P160CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P160SC	900	800

BATTLE VALLEY

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP184AC	600	550
Κασέτα για Commodore	GP184CC	600	550
Κασέτα για Spectrum	GP184SC	600	550

PIXEL / Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
			ΣΥΝΟΛΟ	______ ΔΡΧ.

Ελαχιστο χρονικο περιθωριο αποστολης. 20 ημερες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______

ΤΚ ______ ΠΟΛΗ ______ ΤΗΛ ______

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ______ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ______

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ ______ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ______

Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%.

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του Pixel.

Ταχυδρομηστε το κουπονι στη διευθυνση:

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ (PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)

Λ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα

• Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

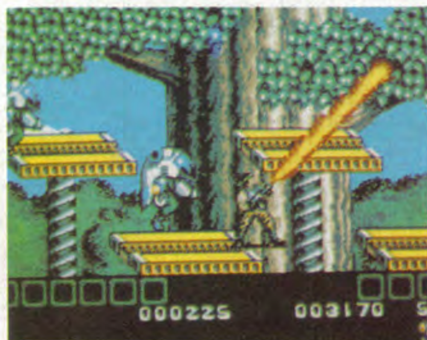
•U•P•D•A•T•E•

MIDNIGHT RESISTANCE (ATARI ST)

Το Midnight Resistance παρουσιάστηκε πριν λίγο καιρό σε Amiga και απέσπασε αρκετά καλές κριτικές, αν και υπήρχαν παράπονα για το κάπως περίεργο control του. Να θυμήσουμε ότι πρόκειται για ένα αρκετά δύσκολο beat'em up παιχνίδι οριζόντιου, κυρίως, scrolling. Αντιμετωπίζετε τους αντιπάλους σας με τα όπλα που σας δίνονται στην αρχή, αλλά και μ' εκείνα που βρίσκετε αργότερα, κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού.

Φυσικά, τα ίδια ακριβώς κάνετε και στην έκδοση του παιχνιδού για τον Atari ST. Οι μόνες ουσιαστικές διαφορές που έχει το παιχνίδι στον ST, είναι η έλλειψη της δυνατότητας για ταυτόχρονο παιχνίδι δύο παικτών και η έλλειψη του smooth scrolling. Πράγματι, στον Atari δεν υπάρχει εκείνο το όμορφο smooth scrolling που είχε το παιχνίδι και έχει αντικατασταθεί από flick screeen, που θα σας θυμήσει αρκετά το Shadow Warriors.

Ωστόσο, αν δεν γκρινιάξετε και πολύ για αυτά τα δύο και παίξετε λίγο, θα διαπιστώσετε ότι το Midnight Resistance είναι από τα πιο ελκυστικά beat'em ups που έχετε παίξει, ενώ



είναι ταυτόχρονα και πολύ ελκυστικό. Τα γραφικά δεν διαφέρουν σχεδόν καθόλου από τη version της Amiga (εκτός από το scrolling όπως είπαμε) και ο ήχος είναι και εδώ πάρα πολύ καλός.

Το παιχνιδάκι πάντως είναι και εδώ αρκετά δύσκολο και θα χρειαστεί να προσπαθήσετε αρκετά.

Γραφικά	9.0
Ηχος	7.9
Ευκολία Χειρισμού	7.3
Γενικά	8.1

0 • 2.0 • 4.0 • 6.0 • 8.0 • 10.0

TUSKER (AMIGA)

Ο άνθρωπος με το καπέλο ξαναχτυπά. Ο φίλος μας ο Tusker, αφού κέρδισε το διαγωνισμό για την ομοιότερη εμφάνιση με τον Indy, είναι έτοιμος για τις περιπέτειές του στην Amiga, για την ανακάλυψη του Νεκροταφείου των Ελεφάντων. Στην αναζήτηση αυτή τον βοηθάτε εσείς, με αποτέλεσμα να έχετε να αντιμετωπίσετε όλους τους αιμοβόρους Αραβες του παιχνιδιού, μαζεύοντας πολύτιμα όπλα και άλλα αντικείμενα. Το παιχνίδι εξελίσσεται στην έρημο, πράγμα που σημαίνει ότι σας περιμένει πολύ περπάτημα, πολλή σκόνη και πολλή δίψα (και πείνα ενδεχομένως).

Το gameplay είναι κάτι ανάμεσα στο Indiana Jones και στη σειρά των Last Ninja, με εντονότερο το arcade στοιχείο. Ελέγχετε τον ήρωά σας με το joystick και τα controls σας αλλάζουν ανάλογα με την περίπτωση που μάχεστε κ.λπ.

Πρόκειται λοιπόν για ένα arcade adventure παιχνίδι με αρκετά συμπαθητικά γραφικά. Πράγματι, έχει δοθεί αρκετά μεγάλο βάρος στο σχεδιασμό και έχει γίνει προσαρμογή των γραφικών στις δυνατότητες της Amiga. Αυτό βέβαια



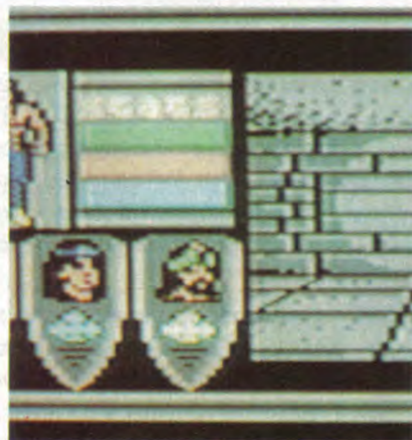
δεν σημαίνει ότι έχουμε εξαιρετικά γραφικά. Αρκετά καλός είναι όμως ο ήχος και τα διάφορα εφέ.

Πάντως, αν δεν είστε και ιδιαίτερα απαιτητικός, το ασυνήθιστο για τέτοια παιχνίδια αντικείμενο του Tusker, καθώς και το σκηνικό του, μπορούν να σας τραβήξουν την προσοχή για αρκετό καιρό.

Γραφικα:	7.5
Ηχος:	8.2
Ευκολία Χειρισμού:	7.9
Γενικά:	7.8

0 • 2.0 • 4.0 • 6.0 • 8.0 • 10.0

BLOODWYSCH (COMMODORE)



Είναι γεγονός πως για τους οκτάμπιτους υπολογιστές δεν έχουν κυκλοφορήσει και πολλά role playing games, με αποτέλεσμα να έχουμε παραπονούμενους τους χρήστες αυτούς. Το Bloodwych είναι μια αρκετά αξιόλογη προσπάθεια της Mirrorsoft στο χώρο αυτό. Το παιχνίδι είχε κυκλοφορήσει αρχικά για Amstrad και, αν και αντιμετωπίστηκε με καχυποψία από τους reviewers, απέσπασε πάρα πολύ καλές κριτικές. Οδηγείτε την τετραμελή ομάδα σας μέσα στον πύργο του Treihadwyl και προσπαθείτε να λύσετε το μυστήριο που τον τυλίγει. Το παιχνίδι έχει να σας προσφέρει πολλά levels, πολλά μυστήρια, πολλά χαμένα κλειδιά που πρέπει να ανακαλύψετε, πολλά potions και διάφορα άλλα. Η έκδοση του παιχνιδιού για τον Commodore δεν διαφέρει σχεδόν καθόλου από τις άλλες εκδόσεις. Τα γραφικά μόνο είναι κάπως πιο χοντροκομμένα, αλλά το two player option λειτουργεί και εδώ άψογα. Το μόνο πρόβλημα βρίσκεται στον έλεγχο από το joystick, όταν έχετε να τοποθετήσετε τον κέρσορά σας επάνω σε πολύ μικρά icons. Παρόλα αυτά όμως, το Bloodwych παραμένει στην κορυφή του είδους του.

Γραφικά:	8.2
Ηχος:	7.9
Ευκολία Χειρισμού:	8.9
Γενικά:	9.2

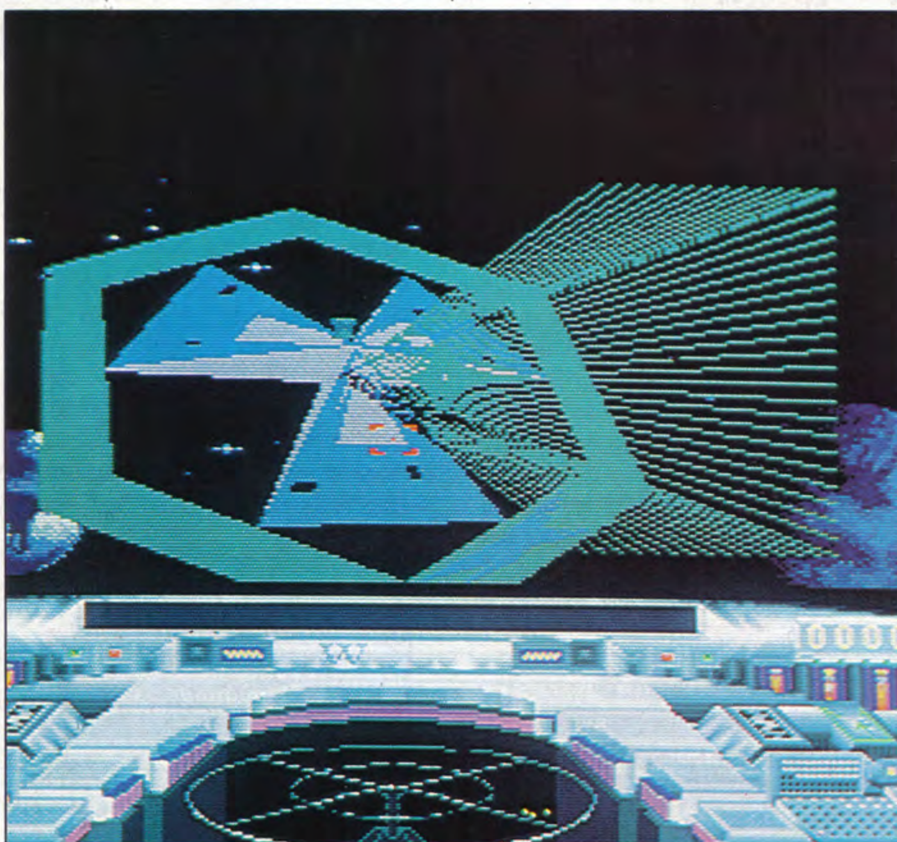
0 • 2.0 • 4.0 • 6.0 • 8.0 • 10.0

XIPHOS

Πάει καιρός από την πρώτη μας διαστημική περιπέτεια. Τα προβλήματα από τότε δεν έπαψαν να μας ταλαιπωρούν. Η περιπλάνηση στο διάστημα σίγουρα προκαλεί τον καθένα. Διαθέτετε όμως την απαραίτητη μεθοδικότητα και τόλμη για να τα καταφέρετε και αυτή τη φορά;

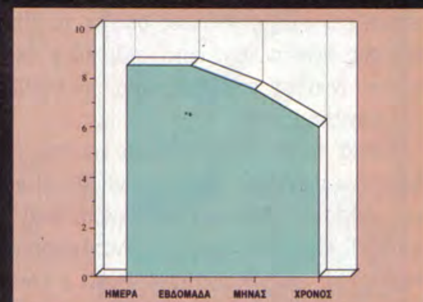
Τα πράγματα αυτήν τη φορά δεν είναι απλώς άσχημα. Είναι ακόμη χειρότερα απ' ό,τι φαντάζεστε. Πρέπει να παίξετε το ρόλο του πυροσβέστη - και μάλιστα του διαστημικού πυροσβέστη. Ταραχές έχουν ξεσπάσει στο σύστημα του Xiphos, που αποτελείται από έξι γαλαξίες και πρέπει να επέμβετε πριν είναι αργά. Οι αντιμαχόμενες παρατάξεις των Pio και Qon είναι υπεύθυνες για την αναταραχή αυτή που συνεχίζεται αρκετές γενιές τώρα. Πρέπει να περιπλανηθείτε στους πέντε γαλαξίες πριν να φτάσετε στον έκτο, όπου βρίσκεται και η αιτία των ταραχών. Η στάση που πρέπει να τηρείτε με τη μια ή την άλλη πλευρά χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή. Αρκετές φορές θα χρειαστεί να μείνετε αμέτοχος στις διαμάχες. Πριν όμως πούμε οτιδήποτε για τη στρατηγική του παιχνιδιού, καλό θα 'ταν να ρίξουμε μια ματιά στα controls. Μπορείτε να δουλέψετε με τα πλήκτρα του mouse ή με τα cursor keys. Το fire διαθέτει πέντε διαφορετικά όπλα που μπορείτε να τα ενεργοποιήσετε πατώντας αντίστοιχα function keys από f1 ως f5. Τα υπόλοιπα keys χρησιμοποιούνται για χάρτες, αναφορές αναγνώρισης και γενικές πληροφο-







ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Σίγουρα απ' τα παιχνίδια που αντέχουν στο χρόνο.



Το σύστημα Simula των γραφικών έχει σίγουρα πολύ μέλλον. Μια έξοχη πρώτη γεύση είχαμε στην οθόνη μας.

ΓΡΑΦΙΚΑ 91%



Αρκετά ατμοσφαιρικός ο ήχος.

ΗΧΟΣ 84%



Τα πολλά πλήκτρα βοηθούν στις γρήγορες αντιδράσεις (όπως π.χ. τα fire), όσο και αν αυτό φαίνεται περίεργο.

GAMEPLAY 89%



Έξοχο δείγμα space trading game με πολύ όμορφη παρουσίαση χάρη στα 3-D graphics.

ΓΕΝΙΚΑ 90%

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Το σενάριο θα μπορούσε να είναι λιγάκι πιο προχωρημένο. Είναι μάλλον κλασικό και σχεδόν κοινό με τα υπόλοιπα space games.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Από τη δημιουργία του Elite (τότε στον BBC) μια νέα κατηγορία παιχνιδιών γεννήθηκε με πολλούς μάλιστα απογόνους. Το Xiphos είναι σίγουρα ένας άξιος απογόνός του. Δεν θα πω αν είναι καλύτερο ή όχι απ' το Elite. Θα πω όμως ότι μου άρεσε και ότι βρήκα πολύ όμορφα τα 3-D graphics του.

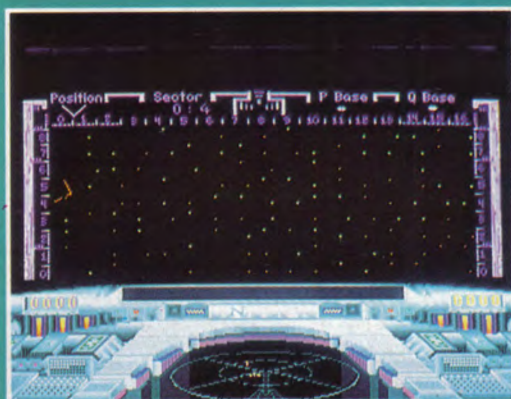
Γ. Κυπαρίσσης



Η σωστή σκόπευση βοηθάει πάντα.



Μια αρκετά δύσκολη στιγμή. Βρίσκεστε μπροστά από έναν διαστημικό σταθμό προσοχή.

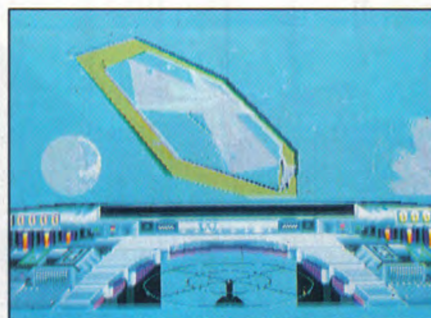


Ο Χάρτης του γαλαξιακού συστήματος. Για πιο σίγουρες μετακινήσεις.



Η κεντρική κονσόλα του σκάφους σας. Από εδώ κάνετε τους κυριότερους και τους περισσότερους χειρισμούς.

Είδος:	STRATEGY GAME
Υπολογιστής:	ATARI ST, AMIGA
Μορφή:	ΔΙΣΚΕΤΑ
Κατασκευαστής:	ELECTRONIC ZOO
Διάθεση:	GREEK SOFTWARE



ρίες. Για να περάσετε από τον ένα γαλαξία στον άλλο, πρέπει να έχετε 1.000 credits. Δεν είναι όμως μόνο αυτό. Για να βγείτε απ' το σύστημα, πρέπει να ακολουθήσετε συγκεκριμένη πορεία από το βόρειο τμήμα προς την έξοδο που βρίσκεται νότια.

Να έχετε πάντα στο νου σας ότι οι μετακινήσεις σας κοστίζουν ενεργειακά. Αυτό σημαίνει ότι η προσπάθειά σας να ταξιδεύετε στους γαλαξίες μπορεί να μείνει στη μέση, αν δεν φροντίσετε να βρείτε πηγές ανεφοδιασμού. Αυτό μπορεί να γίνει σε μερικές φιλικές βάσεις, αφού φυσικά πληρώσετε κάτι. Κάθε βάση που επισκέπτεστε ανήκει στη μια ή την άλλη αντιμαχόμενη πλευρά, και το αν θα μπορέσετε να πάρετε αυτό που θέλετε, θα εξαρτηθεί από την πολιτική που ακολουθείτε. Για παράδειγμα, αν έχετε μόλις χτυπήσει ένα διαστημόπλοιο των Pio, και μετά κατεβείτε σε βάση των Pio, τη βάψατε! Το παράδοξο είναι ότι η κάθε ομάδα θέλει να πληρώσει με νόμισμα της άλλης. Το αντίστροφο μπορεί να αποβεί μοιραίο. Θα μπορούσατε ίσως να επιχειρήσετε να κρατήσετε καλές σχέσεις μόνο με τη μια πλευρά, δεν θα μπορούσα όμως να σας εγγυηθώ για το τελικό αποτέλεσμα. Χρησιμοποιήστε το χάρτη για να βρείτε τις βάσεις και να προσδιορίσετε τη θέση σας. Αν δεν μπορείτε να πάρετε πληροφορίες από τη βάση για το σημείο εξόδου, ρωτήστε κανένα περιηγητή του διαστήματος. Μόνο που το κόστος για να πάρετε πληροφορίες θα είναι και πάλι ενεργειακό. Αν είστε αρκετά τυχεροί, ίσως καταφέρετε να φτάσετε στον έκτο γαλαξία για την τελική αναμέτρηση με τον Xiphos. Αν και το παιχνίδι θυμίζει αρκετά το Elite, καταφέρνει τελικά να κρατήσει τη δικιά του προσωπικότητα. Τα γραφικά του, χάρη σ' ένα νέο σύστημα σχεδιασμού (Simula), που βασίζεται στη γλώσσα C, δίνουν μια καλή αίσθηση 3-D. Σε κάθε γαλαξία υπάρχουν διαφορετικά είδη διαστημόπλοιων και η κίνηση των sprites είναι αρκετά καλή. Ωστόσο, είναι δύσκολο να πει κανείς αν το παιχνίδι είναι καθαρό strategy. Ο συνδυασμός δράσης και στρατηγικής είναι σωστά φτιαγμένος και το τελικό αποτέλεσμα είναι σίγουρα ικανοποιητικό.

• Δ. Παυλής

OMNI SHOP

Πέρα από το Σήμερα



● Οι παιχνιδομηχανές που ξεσηκώνουν την Ευρώπη, τώρα και στην Ελλάδα.



● Ολογραφίες: Εικόνες τριών διαστάσεων από ακτίνες laser.



● Προϊόντα νέας τεχνολογίας και πρωτότυπες ιδέες για δώρα.



● Τα δημοφιλέστερα Home Micros και PCs



● Τα top computer games της Ευρώπης για κάθε οικιακό ή προσωπικό υπολογιστή.



● Posters και patches μιας νέας διαστημικής εποχής.



● Όλες οι ελληνικές και ξένες εκδόσεις Πληροφορικής.



● Ξένα έντυπα Πληροφορικής και Νέας Τεχνολογίας.

OMNI SHOPS

ΑΘΗΝΑ

ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17
(κάθετη ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ)
ΤΗΛ. (01) 3601761

ΘΕΣ/ΝΙΚΗ

ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7 ΤΗΛ. (031) 284.864

ΗΡΑΚΛΕΙΟ/ΚΡΗΤΗ

ΚΟΡΑΗ 26 ΤΗΛ. (081) 246.297

EUROPEAN
ENTERPRISES S.A.
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 9216847.
ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 546 24 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ.: 284864, FAX: 282663

Τα OMNI shops είναι "Franchised business"
Για περισσότερες πληροφορίες τηλεφωνήστε στο 01-9217428

ADVENTURE

"CONQUESTS OF CAMELOT"

ή η καλύτερη μάλλον φετινή παραγωγή της Sierra

Η Sierra, έχοντας παρουσιάσει ήδη ένα μεγάλο εύρος θεμάτων, με τις έως τώρα περιπέτειές της, κάνει ένα ακόμη τολμηρό βήμα, προσεγγίζοντας ιστορικά την ήπειρό μας, μέσα από τις μυθολογίες των χωρών της, σε συνδυασμό με αυτές ορισμένων χωρών που ανήκουν στην ευρύτερη μεσογειακή ζώνη. Η πρωτοτυπία της όμως οφείλεται στο ότι δεν αρκείται σε μια στατική παρουσίαση των μύθων αυτών, αλλά τους αναπλάθει δυναμικά, δημιουργώντας ένα πολύ μεστό και πειστικό σενάριο, από τα καλύτερα που έχουμε δει έως τώρα. Από εδώ ακριβώς πηγάζει η ακτινοβολία του Conquests of Camelot.

• Του Αντρέα Τσουρινάκη

Ας ξεκινήσουμε με διάφορα νέα από το χώρο της παραγωγής. Αρχικά, η Sierra άνοιξε δικό της γραφείο στην Ευρώπη, γεγονός που σημαίνει ότι θα 'χουμε ταυτόχρονα με την Αμερική τις κυκλοφορίες των νέων της περιπετειών, σε αντίθεση δηλαδή με ό,τι συνέβαινε ως τώρα, που είχαμε μια καθυστέρηση δυο-τριών μηνών. Ταυτόχρονα, ανακοίνωσε ότι ανάμεσα στις νέες της παραγωγές θα είναι και ένα με τον τίτλο KEEPING UP WITH JONES. Σ' αυτό θα ασχοληθείτε με ό,τι περίπου κάνετε και στην καθημερινότητά σας, όπως δηλαδή να βρείτε μια καλή δουλειά, να πληρώνετε τους διάφορους λογαριασμούς σας, να αγοράζετε τρόφιμα κ.λπ. Θα μπορείτε να παίξετε μέχρι και με τρεις αντιπάλους στην προσπάθειά σας να πετύχετε στη ζωή. Αμέσως μετά θα κυκλοφορήσουν τα HERO'S QUEST II: TRIAL BY FIRE, στο οποίο θα υπάρχει και ένα νέο σύστημα μονομαχιών, το KING'S QUEST V, που στην έκδοση για CD-ROM θα καταλαμβάνει πάνω από 10 megabytes, το SPACE QUEST IV και το RISE OF THE DRAGON της Dynamix, την οποία πατρονάρει η Sierra. Το LARRY IV θα κυκλοφορήσει στο τέλος περίπου της άνοιξης του '91, ενώ ταυτόχρονα η εταιρία ανακοίνωσε ότι θα γυρίσει και μια ταινία με θέμα τις περιπέτειες του Larry. Προσπαθεί δε να κλείσει ως κεντρικούς ηθοποιούς τους Dudley More και την Kim Bassinger!

Καιρός όμως να ικανοποιήσουμε και τις επιθυμίες των φίλων της στήλης που έχουν 8μπιτους κομπιούτερ. Αρχικά, οι κάτοχοι SP 48 ή 128 K σημειώστε την εξής διεύθυνση: ZENOBI SOFTWARE, 26 SPOTLAND TOPS, CUTGATE, ROCHDALE, LANCASHIRE OL12 7NX, ENGLAND. Εσωκλείστε ένα διεθνές κουπόνι απάντησης, από τα ταχυδρομεία, και ζητήστε πληροφορίες για τους 30 περίπου adventures που διαθέτει. Ανάμεσα σ' αυτά θα βρείτε και τα εκπληκτικά JADE STONE, AGATHA'S FOLLY, DR. JEKYLL AND MR. HYDE,





LIGHTMARE, THE MISER, TALES OF MATHEMATICA και πολλά άλλα ακόμη. Οι κάτοχοι Atari ST σημειώστε ότι από την ίδια διεύθυνση μπορείτε να προμηθευτείτε τα: THREE OF THE BEST, TWO FOR ONE, THE ADVENTURER, SOULDRINKER, JADE STONE και WHIPLASH AND WAGONWHEEL.

Οι κάτοχοι Amstrad 464 ή 6128 μπορούν να γράψουν στη διεύθυνση JG PANCOTT, 78 RADIPOLE LANE, WEYMOUTH, DORSET DT4 9RS, ENGLAND. Εσωκλείοντας και εδώ ένα διεθνές κουπόνι απάντησης, μπορείτε να ζητήσετε πληροφορίες για τα SIMPLY MAGIC, CRISPIN CRUNCHY, TIME, LOST PHIRIOUS I, II, III, THE TRIAL OF ARNOLD BLACKWOOD, BRAWN FREE, ARNOLD GOES TO SOMEWHERE ELSE, ANGELIQUE A GRIEF ENCOUNTER κ.ά.

Τέλος, οι κάτοχοι Commodore 68/128 γράψτε στη διεύθυνση ATLAS ADVENTURE SOFTWARE, 67 LLOYD STREET, LLANDUNDO, GWYNEDD LL30 ZYP, ENGLAND και να ζητήσετε πληροφορίες για τα: HARBORO, ST. JIVES, LOST IN THE AMAZON, THE CASE OF THE MIXED-UP SHYMER, THE BLACK KNIGHT ADVENTURE, ATALAN κ.λπ. Σημειώστε επίσης ότι ορισμένα απ' αυτά τα διαθέτει και για τους spectrum 48/128 και Amstrad 464/6128. Επίσης, διαθέτει το G.A.C. PLUS, το οποίο μπορεί να μεγαλώσει τα adventures σας όσο θέλετε. Φυσικά, το τελευταίο είναι μόνο για όσους φτιάχνουν περιπέτειες, χρησιμοποιώντας το G.A.C. της Incentive.

Φυσικά πρέπει ήδη να ξέρετε ότι κυκλοφορούν τα LOOM της Lucasfilm, το FINAL BATTLE από την PSS/Mirrorsoft, το WONDERLAND της Magnetic Scrolls, το OPERATION STEALTH της Delphine και το CHRONOQUEST II της Psygnosis, τα οποία θα παρουσιαστούν στα επόμενα τεύχη του PIXEL.

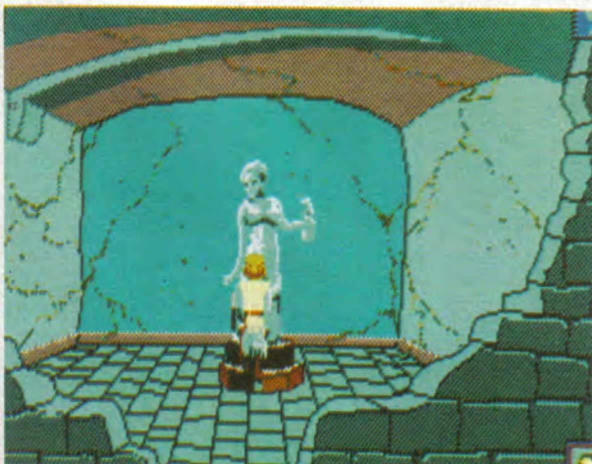
ΣΕΝΑΡΙΟ

Η Sierra, όντας μια εταιρία που σέβεται τον εαυτό της αλλά και τους πελάτες της, μας δείχνει τι πάει να πει σωστός επαγγελματικός προγραμματισμός. Προσλαμβάνει λοιπόν την Christy Marx, άγνωστη σε μας, αλλά πασίγνωστη στην Αμερική, για τη δουλειά της, που είναι βασισμένη κυρίως σε κόμικς για την Τηλεόραση, αλλά και για τις ιδιαίτερες γνώσεις της πάνω στις ευρωπαϊκές μυθολογίες. Με κύριο επαγγελματικά συνεργάτη το σύζυγό της Peter Ledger, και πλαισιωμένη από μια ομάδα 24 περίπου προγραμματιστών, μουσικών, σχεδιαστών κ.λπ., επί δύο ολόκληρα χρόνια δούλεψαν σκληρά για να έχουμε στα χέρια μας το Conquests of Camelot. Η Christy είχε μια θαυμάσια ιδέα. Δεν αρκέστηκε στο να δώσει μια ακριβή παρουσίαση του μύθου των ιπποτών της στρογγυλής τραπέζης, αλλά δημιούργησε ένα πραγματικά πρωτότυπο σενάριο, συνδέοντας μ' ένα κυριολεκτικά θαυμαστό τρόπο, στοιχεία από τις μυθολογίες διάφορων χωρών, όπως αυτών της Αγγλίας, της Ελλάδας, της Αιγύπτου, της Ιταλίας, του Ισραήλ κ.λπ. Προσωπικά θεωρώ το σενάριο αυτό σαν ό,τι καλύτερο έχει δώσει η εταιρία στον τομέα αυτό. Ενα σενάριο πειστικότατο, γιατί δείχνει πολύ ρεαλιστικό, ενώ ταυτόχρονα δεν θα μπορέσεις να του βρεις ούτε ένα ψεγάδι· τόσο πολύ προσεγμένο είναι. Ο βασικός μύθος, γύρω από τον οποίο είναι πλεγμένη όλη η ιστορία, είναι ο εξής: Το βασίλειο του Camelot υποφέρει από ξηρασία και φτώχεια, αποτέλεσμα μιας μεγάλης κατάρας. Μόνο το άγιο δισκοπότηρο μπορεί να καταστρέψει την κατάρα αυτή

ΕΤΑΙΡΙΑ: Sierra.

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: Amiga, Atari ST, IBM, Apple, IBM συμβατοί, Macintosh

ΤΥΠΟΣ: Animated 3-D graphic adventure





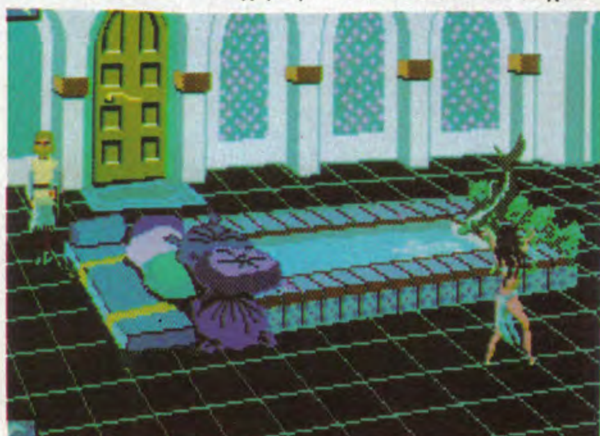
και να ξαναφέρει την ευημερία και την ευτυχία στο βασίλειο. Τρεις από τους καλύτερους ιππότες σου, ο Lancelot, ο Gawaine και ο Galahad, έφυγαν προσπαθώντας να βρουν και να φέρουν πίσω το άγιο δισκοπότηρο. Κάτι όμως τους έχει συμβεί και κανείς τους δεν έχει επιστρέψει. Ετσι εσείς, σαν βασιλιάς Αρθούρος, πρέπει να εντοπίσετε τους τρεις ιππότες σας, να τους σώσετε και να τους βοηθήσετε να επιστρέψουν. Μετά, αποκτώντας σιγά-σιγά τις κατάλληλες πληροφορίες, θα πρέπει, διασχίζοντας όλη τη Μεσόγειο, να φτάσετε στο σημερινό Ισραήλ, παλιά Παλαιστίνη, όπου, αφού περάσετε μια σειρά δοκιμασιών, θα πρέπει να εντοπίσετε την είσοδο που οδηγεί στον παλιό και ιερό ναό της Αφροδίτης. Εδώ κάπου είναι κρυμμένο το άγιο δισκοπότηρο. Μη νομίσετε όμως ότι η απόκτησή του είναι εύκολη υπόθεση. Τα εμπόδια που θα συναντήσετε και οι δοκιμασίες, στις οποίες θα υποβληθείτε, είναι πάρα πολλές. Ακόμη και στο τέλος, όταν θα βρείτε το άγιο δισκοπότηρο, θα χρειαστεί να δείξετε τις ικανότητές σας σαν βασιλιάς. Δηλαδή την ευστροφία σας, τη μεγαλοψυχία σας και τις γρήγορες αντιδράσεις σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΜΟΥΣΙΚΗ – ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Τα γραφικά του Conquests of Camelot είναι εκπληκτικά, αν τα κρίνουμε στον τομέα της κίνησης στην οθόνη, είναι σίγουρα η καλύτερη έως τώρα δουλειά της εταιρίας. Μη νομίζετε ότι υπερβάλλουμε. Οι Peter Ledger, Jennifer Shontz, Ken Nishiuye, Andy Hoyos και Douglas Herring έχουν κάνει τρομερή δουλειά. Μερικά χαρακτηριστικά δείγματα είναι η σκηνή της μονομαχίας με τον μαύρο ιππότη, τα οράματα που βλέπεις στο ναό του Camelot, οι σκηνές στο παλάτι της βασίλισσας της παγωμένης λίμνης, η συζήτησή σου με τον Al-Sirat και τα σύμβολα που σου δείχνει, συνολικά ό,τι γίνεται στο παζάρι της Ιερουσαλήμ, και άλλα πολλά. Ξεχωρίζει σαφώς ο φοβερός χορός της Φατιμά που, κατά τη γνώμη μου, είναι ό,τι καλύτερο έχει δώσει η Sierra στον τομέα του animation.

Ολα αυτά είναι επενδυμένα με μια εκπληκτική μεσαιωνική μουσική. Οσοι δε έχετε τη δυνατότητα να συνδέσετε τον κομπιούτερ σας μ' ένα καλό στερεοφωνικό συγκρότημα, θα μπορέσετε να απολαύσετε με τον καλύτερο τρόπο την πραγματικά μοναδική μουσική του υπόκρουση. Ο Mark Seibert έχει κάνει φοβερή δουλειά και δεν είναι υπερβολή να πω ότι και στον τομέα αυτό το Conquests of Camelot διεκδικεί τα πρωτεία απ' όλες τις άλλες περιπέτειες της εταιρίας. Ο χειρισμός του είναι αρκετά φιλικός προς το χρήστη. Πατώντας όπως πάντα το πλήκτρο escape, βλέπεις όλο το μενού με τις έτοιμες εντολές. Το F1 εξηγεί μερικά βασικά πράγματα για το χειρισμό αυτό. Το F2 σταματάει ή επαναφέρει τον ήχο. Τα F3 και SPACEBAR επαναλαμβάνουν την τελευταία σας εντολή. Το F5 κάνει SAVE σε μια ήδη φορμαρισμένη δισκέτα, ενώ το F7 κάνει RESTORE. Το F9 αντιστοιχεί στο RESTART, τα Ctrl+Q κάνουν QUIT, τα Ctrl+P αντιστοιχούν στο PAUSE GAME, τα Ctrl+I ή το TAB δείχνουν το inventory σου, τα Ctrol+V ρυθμίζουν την ένταση του ήχου, τα Ctrl+O λειτουργούν σαν την εντολή OPEN PURSE, το F8 τραβά ή τοποθετεί πίσω το σπαθί σου, ανάλογα αν είναι να μονομαχήσεις ή όχι, ενώ τα SPACEBAR και SHIFT, κατά τη διάρκεια των μονομαχιών σου, λειτουργούν σαν swing excalibur ή parry. Σημειώστε επίσης ότι στη σκηνή με τη μονομαχία του μαύρου ιππότη, χειρίζεσαι τον ήρωά σου με 9 πλήκτρα, ενώ σ' αυτήν με τον Saracen χειρίζεσαι συνολικά 19 πλήκτρα, ανά 9 ανάλογα σε ποιά πλευρά είσαι στραμμένος, ενώ το πλήκτρο R κάνει μισή περιστροφή γύρω από τον αντίπαλό σου. Φυσικά, οι οδηγίες επεξηγούν αναλυτικά το χειρισμό αυτό, χωρίς τις οποίες δεν νομίζω να μπορέσεις να νικήσεις τον αντίπαλό σου. Ειδικά αυτά που ρυθμίζουν τα Great blow high και Great blow low είναι απαραίτητα για να νικήσεις. Σημειώστε εδώ επίσης ότι οι οδηγίες του παιχνιδιού (το manual του) είναι απαραίτητο για να τελειώσεις την περιπέτεια και αυτό γιατί περιλαμβάνει υπό τη μορφή διηγήματος όλες τις απαντήσεις, στις random ερωτήσεις που σου υποβάλλει η θεά Αφροδίτη μέσα στις κατακόμβες, ενώ ταυτόχρονα επεξηγεί και όλες τις ιδιότητες των φυτών, στο ανάλογο τεστ που σε υποβάλλει η βασίλισσα της παγωμένης λίμνης. Το manual μαζί με το χάρτη που συνοδεύει το παιχνίδι





είναι πράγματι εντυπωσιακό.

Το λεξιλόγιό του είναι πάρα πολύ καλό, καταλαβαίνοντας σχεδόν τα πάντα. Προσωπικά, δεν συνάντησα πουθενά πρόβλημα με το να μην καταλαβαίνει το πρόγραμμα τι του τυπώνω. Μερικά από τα ρήματα που θα χρησιμοποιήσετε, είναι: LOOK, LOOK AROUND, GET, WEAR, LOOK INSIDE, TALK, KNEEL, GIVE, OPEN, STAND, TALK, ASK, ASK ABOUT, ASK MERLIN ABOUT, READ, TRANSLATE, KISS, MOUNT, GET ON, DISMOUNT, GET OFF, BUY, BREAK, DRINK, EAT, SELL, FOLLOW, FREE, USE, UNLOCK, SEARCH, START, PUSH, MOVE, THROW, PUT, PUT IN και άλλα πολλά ακόμη.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ – ΔΡΑΣΗ – ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Conquests of Camelot είναι απόλυτα πειστική σ' αυτό που θέλει να δώσει. Τα γραφικά, οι διάλογοι, οι γρίφοι, η μουσική και το εκπληκτικό animation της περιπέτειας δημιουργούν ένα μοναδικό σύνολο, που, στηριγμένο σ' ένα εντυπωσιακό σενάριο, μας προσφέρουν την καλύτερη ως τώρα περιπέτεια της εταιρίας. Η δράση της περιπέτειας είναι πολύ καλή, με αρκετές εναλλαγές, ενώ περιέχει και ένα εκπληκτικό κομμάτι, αυτό του παζαριού στην Ιερουσαλήμ, που σίγουρα είναι από τα καλύτερα που έχει δώσει έως τώρα η εταιρία. Ξεκινώντας, σημειώστε ορισμένα προβλήματα σχετικά με το score system. Αρχικά, το maximum score στα skill points είναι 362 και όχι 368, όπως αναγράφεται στην περιπέτεια. Επίσης, το maximum score στα wisdom points είναι 294 και όχι 293 όπως επίσης αναγράφεται. Για το τελευταίο διατηρώ μια μικρή αμφιβολία αν οφείλεται σε κάποιο bug της έκδοσης που έκανα την παρουσίαση. Την περιπέτεια μπορείτε να την παίξετε με τρία διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας τα: HARD, NORMAL, EASY. Αν όμως θέλετε να κάνετε φουλ σκορ στα skill points, που επαναλαμβάνω ότι είναι 362 και όχι 368, τότε πρέπει να το παίξετε στο HARD επίπεδο. Ποιες είναι οι διαφορές: Π.χ. στα αγριογούρουνα στο hard παίρνεις 9 πόντους, στο normal 6 και στο easy 3. Αντίστοιχα, στο μαύρο ιππότη στο hard παίρνεις 24, στο normal 16 και στο easy 8. Επίσης, στον τρελό καλόγερο στο hard παίρνεις 15, στο normal 8 και στο easy 3. Τέλος, στο Σαρακηνό στο hard παίρνεις 40 πόντους, στο normal 30 και στο easy μόνο 20 πόντους. Για όσους κυνηγήσουν το φουλ σκορ σημειώστε ότι για κάθε κτύπημα που δέχεστε από το μαύρο ιππότη ή τον τρελό καλόγερο χάνετε αντίστοιχα πόντους. Ετσι, με τον πρώτο στο hard χάνεις 6, στο normal 4 και στο easy 2, ενώ με το δεύτερο στο hard χάνεις 3, στο normal 2 και στο easy 1 πόντο. Τα παραπάνω σημαίνουν ότι, αν θέλετε πλήρεις skills πόντους, πρέπει να κερδίσετε το μαύρο ιππότη και τον τρελό καλόγερο στο hard level, χωρίς όμως να δεχτείτε απ' αυτούς ούτε ένα απλό κτύπημα. Στα υπόλοιπα τώρα. Ξεκινώντας, πρέπει να ολοκληρώσεις τις προετοιμασίες σου σωστά, γιατί όταν φύγεις από το Camelot, δεν μπορείς να ξαναγυρίσεις πίσω χωρίς το άγιο δισκοπότηρο. Μετά επισκέπτεσαι το Glastonbury Tor, όπου πρέπει να συνεννοηθείς διαδοχικά μ' ένα τρολ, έναν κυνηγό, να σκοτώσεις τους αγριόχοιρους, να συνεννοηθείς με το κοράκι και το δέντρο, να κερδίσεις το μαύρο ιππότη να ελευθερώσεις τον Gawaine, να συνεννοηθείς με μια μάγισσα, να λύσεις τους γρίφους των 5 νεκρών ποιητών-βράχων, να νικήσεις τον τρελό καλόγερο, να ικανοποιήσεις τους old ones, ώστε να βρεις μέσα στο πηγάδι την ice heart. Μετά θα πας στο Ot mour, όπου, αφού περάσεις στη λίμνη μ' ένα από τους δύο διαφορετικούς τρόπους, πρέπει να ελευθερώσεις το Lancelot. Μετά πας στο Southampton, απ' όπου παίρνοντας το σωστό πλοίο ταξιδεύεις για τη Γάζα. (Σώστε και δοκιμάστε εναλλακτικά και τις άλλες διαδρομές). Εδώ σε περιμένει μια σειρά δοκιμασιών, μέχρι... Αλλά μην τα πούμε και όλα.

Ας δούμε αναλυτικά και μερικούς γρίφους. Πώς περνάς τις ομιλούσες πέτρες. Σε καθεμία τύπωσε TALK STONE. Οι απαντήσεις είναι: Στην πρώτη από αριστερά CANDLE ή SNAIL ή WATER ή GLOVES ή ICEBERG. Στη δεύτερη NET ή BOAT ή HEART ή RIDDLE ή KEY. Στην τρίτη WINE ή MIRROR ή ARROW ή ICICLES ή GOLD. Στην τέταρτη WATERFALL ή ECHO ή FIRE ή SHADOW ή PEARL. Τέλος, στην πέμπτη είναι WIND ή BLUE ή





MUSIC ή WHEEL ή TIME.

Για να περάσεις την παγωμένη λίμνη, αν έχεις το rose τύπωσε LOVE IS MY SHIELD ή έχοντας την ice heart τύπωσε USE HEART. Στην πρώτη περίπτωση ακολούθα τα ροδοπέταλα, στη δεύτερη, αν κάνεις λάθος βήμα, η καρδιά θ' αλλάζει χρώμα. Ποιον ν' ακολουθήσεις στη Γάζα; Μα φυσικά τον Hazm. Με τον Al-Sirat, η πιο χρήσιμη ερώτηση είναι ASK ABOUT SIX GODESSES. Τα σύμβολα θα σας χρησιμεύσουν για το τεστ της Φατιμά. Τέλος, στις κατακόμβες μόλις μπεις πήγαινε βόρεια, και μετά δεξιά. Εδώ LOOK MUMMIES, LOOK MEDALLION, GET MEDALLION WITH SWORD. Τώρα προχώρησε δεξιά. Αγνόησε το δάγκωμα του ποντικού, και στον Galahad GIVE ELIXIR. Τώρα βρες τη σαρκοφάγο.

Το CONQUESTS OF CAMELOT είναι ένα πραγματικό διαμάντι. Κατά τη γνώμη μου είναι ανεπιφύλακτα η καλύτερη ως τώρα παραγωγή της Sierra σ' όλους τους τομείς. Εχει εκπληκτικά γραφικά, φανταστικό animation, τρομερή μουσική, πλουσιότατη δράση. Τι άλλο μπορεί να θέλετε;

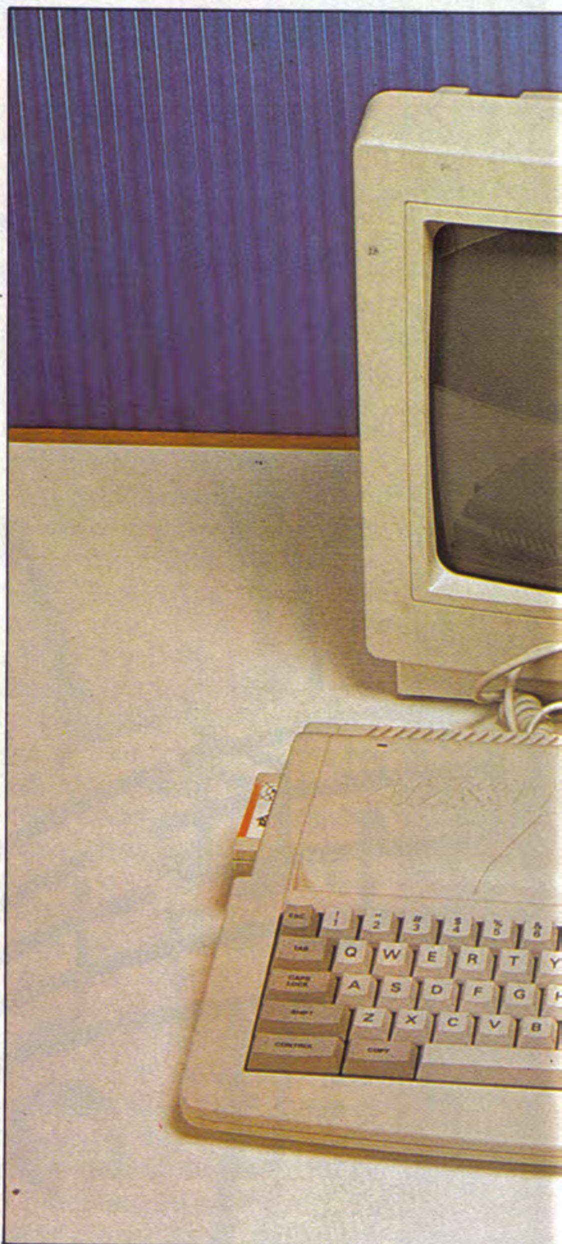
ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς έξω από το δωμάτιό σου. Πάτα το return key (enter). Μέσα, LOOK AROUND, LOOK CLOTHES, LOOK TABLE, WEAR CLOTHES (3/1/0), GET PURSE (6/1/0). Βγες έξω. Πήγαινε στον κήπο της βασίλισσας και πάτα το return key. Εδώ LOOK AROUND, LOOK QUEEN, TALK QUEEN, TALK QUEEN, TALK QUEEN, ASK ABOUT LANSELOT (6/3/0). Πήγαινε κοντά της και KISS QUEEN, KISS QUEEN. Στην τριανταφυλλιά LOOK ROSE, GET ROSE (7/3/0), ASK ABOUT THE MESSAGE OF THE ROSE. Φύγε και πήγαινε στο θησαυροφυλάκιο. Πάτα το return key. Μέσα LOOK AROUND, LOOK BUNDLES, ASK ABOUT BUNDLES, ASK ABOUT GAWAINE (7/5/0), LOOK MAN, TALK MAN. Πήγαινε κοντά του και GIVE PURSE, GOLD, SILVER, COPPER, GET PURSE (10/8/0). Βγες και πήγαινε στο δωμάτιο του Merlin. Πάτα το return key. Μέσα LOOK AROUND, πήγαινε κοντά στον πάπυρο και LOOK SCROLL (10/9/0), TRANSLATE SCROLL (10/10/0), ASK ABOUT LANCELOT (10/11/0), ASK ABOUT GAWAINE (10/12/0), ASK ABOUT GALAHAD (10/13/0), ASK ABOUT SYMBOLS (10/14/0), ASK ABOUT GRAIL (10/15/0). Φύγε και πήγαινε στους στάβλους-αυλή. Πάτα το return key. Προχώρησε στον κάτω και αριστερά φρουρό. LOOK GUARD, TALK GUARD, ASK ABOUT GALAHAD (10/17/0), GIVE 1 COPPER (10/17/1). Φύγε και πήγαινε στην εκκλησία. Πάτα το return key. Μέσα, LOOK ALTARS. Πήγαινε δεξιά και KNEEL, GIVE 1 SILVER (11/17/1), GIVE 1 GOLD (12/20/1), STAND. Πήγαινε αριστερά και KNEEL, GIVE 1 SILVER (13/20/1), GIVE 1 GOLD (14/23/1), STAND, LOOK SYMBOLS (14/24/1). Φύγε και πήγαινε στο δωμάτιο του Μέρλιν ξανά. Μέσα, πήγαινε στο χάρτη και LOOK MAP. Μελέτησε τις τοποθεσίες Ot Moor, Tor, Southampton. Πάτα το F6 (exit), (14/25/1). ASK ABOUT TOR (14/26/1), ASK ABOUT OT MOOR (14/27/1), ASK ABOUT SOUTHAMPTON (14/28/1), LOOK CHEST. Πήγαινε κοντά του και OPEN CHEST, GET LODESTONE (17/28/1). Βγες έξω και ξαναπήγαινε στο θησαυροφυλάκιο. Ξαναγέμισε το πουγγί σου με GIVE PURSE, GOLD, SILVER, COPPER, GET PURSE. Βγες έξω και ξαναπήγαινε στην αυλή. Πήγαινε στο άλογο από το κάτω μέρος όπως βλέπεις, και MOUNT HORSE. Φύγε από το Camelot. Σαν πρώτο σταθμό διάλεξε το Tor Glastonbury. Στην πρώτη οθόνη που μπαίνεις, LOOK SHRINE, ASK MERLIN ABOUT CERNUNNOS (17/29/1), LOOK CERNUNNOS, GIVE 1 COPPER (18/29/1). Προχώρησε αριστερά. Στον κυνηγό LOOK MAN, GIVE 1 COPPER (18/29/4), ASK ABOUT BLACK KNIGHT (18/30/4), BUY SPEAR, GIVE 1 GOLD (21/30/4), BUY SKINS (21/30/6), ASK ABOUT GAWAINE, ASK ABOUT MAD MONK. Προχώρησε αριστερά. Το μουλάρι σου θα φύγει, αλλά δεν πειράζει γιατί θα το ξαναβρείς αργότερα. Μόλις μπεις στην επόμενη οθόνη, κάνε αμέσως SAVE. Τώρα αν σε ενδιαφέρει το φουλ σκορ, βάλε το arcade difficulty στο HARD. Αν δεν σε ενδιαφέρει, βάλτο στο EASY. Σκότωσε τα αγριογούρουνα. Αν το επιτύχεις με hard difficulty (η μόνη που δίνει πλήρες σκορ), παίρνεις 9 πόντους, δηλαδή έχεις (30/30/6). Προχώρησε στην επόμενη οθόνη. Μόλις μπεις LOOK CROW, TALK CROW, απάντησε YES (30/30/7), LOOK SKELETON. Πήγαινε κοντά του και GET SILK (31/30/7), LOOK TREES, TALK TREE (31/31/7). Προχώρησε δεξιά. Εδώ σε περιμένει ο Black Knight. Μόλις μπεις στην οθόνη αυτή κάνε SAVE. Αν σε ενδιαφέρει το πλήρες σκορ, άσε το arcade difficulty στο HARD. Αν δεν σ' ενδιαφέρει, βάλτο στο EASY. Εχε υπόψη σου ότι για να πετύχεις πλήρες σκορ, στη μονομαχία δεν πρέπει να κτυπηθείς καμιά φορά! Κάθε φορά που κτυπιέσαι, στο hard χάνεις 6 πόντους, ενώ στο easy 2. Στην ερώτησή του απάντησε YES (31/31/12). Τώρα γκρέμισέ τον 3 φορές, χωρίς αυτός να σε ρίξει καμιά. Αν αυτό το πετύχεις με hard difficulty (η μόνη που επιτρέπει πλήρες σκορ), έχεις 55/31/12. Μια καλή τακτική είναι να 'χεις το κοντάρι σου όλο δεξιά. Μόλις η μύτη του αγγίξει την αριστερή πλευρά του μαύρου ιππότη, στρέψε το αριστερά. Εννιά στις δέκα φορές τον πετυχαίνεις. Με λίγη τύχη θα τα καταφέρεις... Η συνέχεια επί της οθόνης. ■

ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ:	10
ΓΡΑΦΙΚΑ:	10
ΚΙΝΗΣΗ:	10
ΜΟΥΣΙΚΗ:	10
ΔΡΑΣΗ:	10
ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ:	10

AMSTRAD 6128 PLUS

ΑΝΑΓΕΝΝΗΣΗ Ή ΑΝΑΠΛΑΣΗ



Στο σημείο που έχουν φτάσει τα πράγματα, κάθε καινούριο μηχάνημα είναι ένα ξεχωριστό γεγονός για εμάς. Η άφιξη του Amstrad 6128 plus, λοιπόν, μας έκανε να ανοίξουμε με αρκετό ενδιαφέρον τη συσκευασία του. Να, τι είδαμε.

Μετά από αρκετό καιρό η Amstrad αποφάσισε να κάνει μια ανανεωτική κίνηση στο χώρο των οικιακών υπολογιστών, ανακοινώνοντας τη σειρά "plus". Πρόκειται βέβαια για το πλήρες σετ, από 464 και 6128 με μονόχρωμα ή έγχρωμα monitors. Το μηχάνημα που τεστάραμε ήταν ένα Amstrad 6128 με έγχρωμη οθόνη.

Ο AMSTRAD ΑΠ' ΕΞΩ

Ο νέος σχεδιασμός του υπολογιστή είναι μάλλον το πρώτο πράγμα που παρατηρεί κανείς. Ο νέος Amstrad είναι αρχικά πιο στενός και πιο φαρδύς από τον προκάτοχό του. Κύρια αιτία γι' αυτό, είναι το ότι το drive έφυγε από τη θέση που ήταν μέχρι τώρα και τοποθετήθηκε πίσω και δεξιά από το πληκτρολόγιο. Κάτι παρόμοιο συμβαίνει και με το κασετόφωνο στην περίπτωση του CPC 464 plus. Ταυτόχρονα το χρώμα έγινε γκρι και προστέθηκαν κάποιες αεροδυναμικές γραμμές στο σχεδιασμό. Οι διακόπτες για την τροφοδοσία εξακολουθούν να είναι δύο: ο ένας βρίσκεται στο monitor και ο δεύτερος στην κεντρική μονάδα. Ο ρόλος του είναι διπλός, αφού χρησιμεύει και για να κλειδώνει τα cartridges. Η υποδοχή τους βρίσκεται στο αριστερό μέρος του υπολογιστή και τα cartridges θα πρέπει να θεωρούνται standard πλέον. Ακριβώς από κάτω βρίσκουμε πέντε υποδοχές: δύο joystick ports, μια υποδοχή για αναλογικό σήγμα (ποντίκι κ.λπ.), ένα στερεοφωνικό βύσμα ακουστικών και ένα "AUX socket", στο οποίο μπορεί να συνδεθεί light pen, ή κάποιο light gun για τα παιχνίδια. Οι υπόλοιπες θύρες βρίσκονται στο πίσω μέρος: έξοδος monitor, τροφοδοσία, expansion port, θύρα για δεύτερο drive και, τέλος, έξοδος για εκτυπωτή (Centronics). Η θύρα για τον εκτυπωτή δεν είναι πια εκείνο το κομμάτι της πλακέτας με τους ακροδέκτες που είχε ο παλιός 6128, αλλά ακολουθεί το κανονικό standard, πράγμα που σημαίνει ότι μπορεί να συνδεθεί εκτυπωτής με κοινό καλώδιο (σαν εκείνο των PCs). Δυστυχώς, έχουν αλλάξει και οι υπόλοιπες θύρες μορφή. Ετσι, αν έχετε κάποια περιφερειακά για τον παλιό 6128 ή ακόμη και δεύτερο drive, θα πρέπει να περιμένετε να κυκλοφορήσουν ειδικοί adaptors που να τα προσαρμόζουν στις νέες θύρες.

Πλήρης είναι και η απουσία θύρας για κασετόφωνο (στον 6128), οπότε και ξεχάστε τα παιχνίδια από κασέτα. Βέβαια, αν αγοράσετε τον 464 plus, το κασετόφωνο είναι ενσωματωμένο. Τέλος, έχουμε το πληκτρολόγιο. Αποτελείται από 74 πλήκτρα κλασικής QWERTY διάταξης, ενώ υπάρχει και το ξεχωριστό αριθμητικό πληκτρολόγιο. Με λίγα λόγια μένει το ίδιο, μόνο που τα πλήκτρα έχουν κά-



πως καλύτερη αίσθηση. Σχεδιαστικές αλλαγές έχουν γίνει και στην οθόνη. Γκρι χρώμα, διαστημικό σχήμα και περισσότερες καμπύλες είναι τα κύρια χαρακτηριστικά της. Οπως καταλαβαίνετε, τα κομμάτια εξακολουθούν να είναι δύο - monitor και κύρια μονάδα - με το τροφοδοτικό να βρίσκεται πάντα μέσα στο monitor. Πάνω στην οθόνη υπάρχουν δύο ρυθμιστικοί διακόπτες, ένας για τον ήχο κι ένας για τη φωτεινότητα.

Πάντως ο νέος Amstrad είναι, αν μη τι άλλο, ομορφότερος από τον προκάτοχό του.

Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

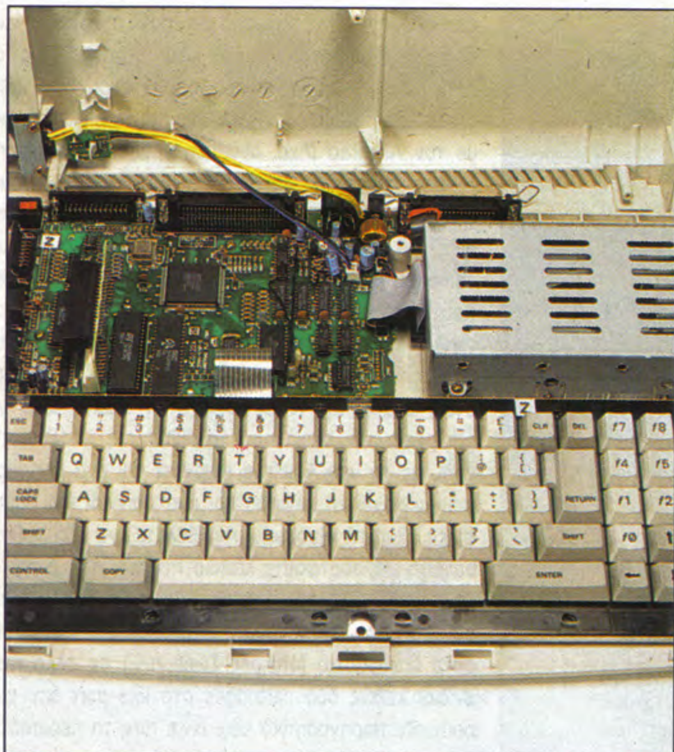
Είναι σαφής η πρόθεση της Amstrad να κατευθύνει τον Amstrad 6128 plus προς την αγορά των παιχνιδομηχανών, τουλάχιστον σαν σχεδιασμό και προφίλ μηχανήματος, αφού όλοι ξέρουμε πως οι παιχνιδομηχανές που κυκλοφορούν έχουν στη χειρότερη περίπτωση τα ίδια περίπου χαρακτηριστικά με τον Amstrad (ήχο, ανάλυση γραφικών) με χαμηλότερη τιμή. Αυτό φαίνεται και από τον εξοπλισμό του μηχανήματος που έρχεται στον αγοραστή με τη δική του οθόνη και τα δικά του χειριστήρια (σε μια compact μορφή δηλαδή), αλλά και από τα cartridges που είναι κύριο χαρακτηριστικό των παιχνιδομηχανών. Στην περίπτωση του 6128 plus, ωστόσο, τα cartridges παίζουν έναν ξεχωριστό ρόλο. Η σχεδιαστική ομάδα της Amstrad είχε τη φαεινή ιδέα να αφαιρέσει την basic από τη ROM του υπολογιστή. Ετσι, με το νέο Amstrad παίρνετε και ένα cartridge που περιέχει τη γλώσσα και ένα παιχνίδι (το δημοφιλές Burnin' Rubber). Αν θέλετε να δουλέψετε basic ή να φορτώσετε κάποιο παιχνίδι από δισκέτα, θα πρέπει να έχετε οπωσδήποτε το cartridge αυτό συνδεδεμένο. Το γεγονός αυτό αποκλείει οποιεσδήποτε επεμβάσεις (άπειρες ζωές π.χ.) σε άλλα παιχνίδια, καθώς δύο cartridges στο ίδιο port δεν χωρούν. Το παρηγορητικό εδώ είναι πως τα περισσότερα παιχνίδια βγαίνουν τώρα πια με ενσωματωμένο cheat mode, αλλά τους hackers δεν τους σκέφτηκε κανείς; Κλέφτες θα γίνουν;

Πέρα από όλα αυτά βέβαια, η αφαίρεση ενός μεγάλου κομματιού από τη ROM μπορεί να σημαίνει ενδεχόμενη μετατόπιση κάποιων διευθύνσεων εντολών. Η πείρα έχει διδάξει ότι σε παρόμοιες περιπτώσεις στο παρελθόν δημιουργούνταν προβλήματα συμβατότητας, ωστόσο κατά τη διάρκεια του test ο 6128 plus έτρεξε όλα τα παιχνίδια που του βάλαμε. Ελπίζουμε στο μέλλον να μη δημιουργηθεί πρόβλημα. Στη συσκευασία που παίρνει ο αγοραστής μαζί με τον υπολογιστή, περιλαμβάνονται, εκτός από το cartridge, μία δισκέτα με το CP/M και ένα χειριστήριο σαν εκείνα που έχουν οι περισσότερες παιχνιδομηχανές. Φυσικά δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα στο να συνδέσετε οποιοδήποτε joystick και να παίξετε σαν άνθρωποι. Τέλος, να περάσουμε στο manual, όπου είναι ακριβής μεταφορά - προσαρμογή του manual του παλιού 6128. Δεν καλύπτει καθόλου τα νέα χαρακτηριστικά του μηχανήματος και φυσικά δεν κατατοπίζει κανέναν ότι υπάρχουν. Φαντάζομαι ότι η Amstrad θα μπορούσε να γράψει ένα καλύτερο βιβλίο.

● του Α. Λεκόπουλου

ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ ΣΤΟ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ

Μετά τις απαραίτητες διεργασίες για την αφαίρεση του εξωτερικού καλύμματος, φτάνουμε στα ενδότερα του υπολογιστή. Το πρώτο πράγμα που κάνει εντύπωση είναι το μικρό μέγεθος της πλακέτας,



Το εσωτερικό του μηχανήματος. Δείτε πόσο έχει μικρύνει η πλακέτα. Επίσης φαίνεται και το drive.



Το πληκτρολόγιο του υπολογιστή είναι ίδιο σε αίσθηση με το παλιό.

που είναι μόλις 20x13. Αν σκεφτεί κανείς ότι η πλακέτα του παλιού 6128 έπιανε σχεδόν όλο το εσωτερικό του, καταλαβαίνει πόσο έχει μικρύνει. Ο κεντρικός επεξεργαστής είναι ο Z80A της Zilog, με την καρδιά του να χτυπάει στα 4 MHz. Πολλά τσιπάκια έχουν αφαιρεθεί, αφού σχεδόν όλη η ROM του υπολογιστή βρίσκεται στο cartridge.

Το περίφημο αυτό cartridge περιέχει τα εξής:

* 16 K για την Basic 1.1 (ίδια με εκείνη του "παλιού")
* 16 K για το General Firmware
* 16 K για το Disk Firmware
* 64 K για το demo παιχνίδι

*16 K αναφέρονται στο manual σαν "reserved για την Basic" Οπως καταλαβαίνετε, για να κάνετε οποιαδήποτε σοβαρή δουλειά, πρέπει να έχετε το cartridge επάνω.

Υπεύθυνο για τον ήχο είναι το γνωστό μας AY-3-8912, που προσφέρει τρία ανεξάρτητα κανάλια τόνων και ένα θορύβου. Φυσικά ο ήχος είναι στερεοφωνικός και βγαίνει στον αέρα όχι πια από το απαίσιο εκείνο μεγαφωνάκι, αλλά από το στερεοφωνικό ενισχυτή του monitor. Οι ομοιότητες με το παλιό μηχάνημα σταματούν όμως εδώ. Υπάρχει άλλο ένα τσιπάκι, το 765A της Zilog, το οποίο πρέπει να βοηθάει τα drives και, τέλος, υπάρχει ένα μεγάλο τετράγωνο chip με τα στοιχεία Amstrad 40489. Αυτό είνα που κάνει όλη τη δουλειά στο νέο Amstrad. Πρόκειται για ένα ASIC (Application Specific Integrated Circuit) που έχει 16.000 πύλες και περιλαμβάνει εξομοιωτή του 6845 video controller (που απουσιάζει από την πλακέτα) και του 8255 που δεν ήταν άλλο από έναν controller παράλληλης εισόδου/εξόδου. Ταυτόχρονα, περιέχει την ULA του υπολογιστή, έχει 16.000 bits για αποθήκευση sprites data και δίνει παλέτα 4.096 χρωμάτων στο μηχάνημα.

Ο κεντρικός επεξεργαστής είναι ο Z80A της Zilog, με την καρδιά του να χτυπάει στα 4 MHz. Πολλά τσιπάκια έχουν αφαιρεθεί, αφού σχεδόν όλη η ROM του υπολογιστή βρίσκεται στο cartridge.

Κάτι άλλο που έχει αλλάξει είναι και το drive, που είναι πιο μικρό και πιο compact από τον προκάτοχό του.

Στο αριστερό μέρος της πλακέτας βρίσκεται κολλημένη και η υποδοχή για τα cartridges.

ΜΝΗΜΗ – ΓΡΑΦΙΚΑ

Οπως ξέρουμε, ο Z80 είναι ένας 8bit επεξεργαστής που μπορεί να "δει" ταυτόχρονα μόνο μέχρι 64 K μνήμης. Η τεχνική κατανομής της είναι ίδια με αυτή του παλιού 6128. Υπάρχουν 128 K RAM, κατανεμημένα σε δύο blocks των 64 K που διαχειρίζονται με την τεχνική της σελιδοποίησης (paging). Το πρώτο block των 64 K, χωρίζεται και αυτό με τη σειρά του σε τέσσερα μικρότερα. Τα δύο πρώτα (Block 0 και Block 1) είναι κενά (διευθύνσεις &0000 έως και &8000), το τρίτο (Block 2, διευθύνσεις &8000 έως &C0000) φιλοξενεί τους User Defined Characters και κάποιες σταθερές του συστήματος, ενώ το Block 3 (&C000) φιλοξενεί την

οθόνη. Η δεύτερη σελίδα, με τα υπόλοιπα 64 Κ είναι φυσικά κενή. Από όλα αυτά μένουν στο χρήστη περίπου 42 Κ (όσα και στον "παλιό") καθαρά για να τα χρησιμοποιήσει με την Basic.

Ο χειρισμός της δεύτερης σελίδας της μνήμης γίνεται με κάποιες έξτρα εντολές που υπάρχουν στη δισκέτα που παίρνετε με τον υπολογιστή. Τα δεύτερα 64 Κ μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να αποθηκεύσετε οθόνες ή για να τα χρησιμοποιήσετε σαν RAM disk για την επεξεργασία κάποιου αρχείου.

Στον τομέα των γραφικών τώρα, να πώς έχουν τα πράγματα: Υπάρχουν δύο είδη modes απεικόνισης. Το ένα είναι μέσα από την Basic και είναι ίδιο με εκείνο του παλιού 6128:

* Mode 0 με 160x200 ανάλυση (20x25 χαρακτήρες) και 16 χρώματα ταυτόχρονα.

* Mode 1 με 320x200 ανάλυση (40x25 χαρακτήρες) και 4 χρώματα ταυτόχρονα.

* Mode 2 με 640x200 ανάλυση (80x25 χαρακτήρες) και 2 χρώματα ταυτόχρονα.

Στο άλλο mode όμως τα πράγματα αλλάζουν. Εδώ οι προγραμματιστές μπορούν να εκμεταλλευθούν τις έξτρα δυνατότητες του υπολογιστή, όπως ας πούμε τα 16 hardware sprites και την παλέτα των 4096 χρωμάτων (16 αποχρώσεις του πράσινου, του κόκκινου και του μπλε). Ας δούμε την ανάλυση:

* Mode 0 με 16 χρώματα οθόνης, 16 sprites και 16 χρώματα sprites (ανάλυση 160x200).

* Mode 1 με 4 χρώματα οθόνης, 16 sprites και 16 χρώματα sprites (ανάλυση 320x200).

* Mode 2 με 2 χρώματα οθόνης, 16 sprites και 16 χρώματα sprites (ανάλυση 640x200).

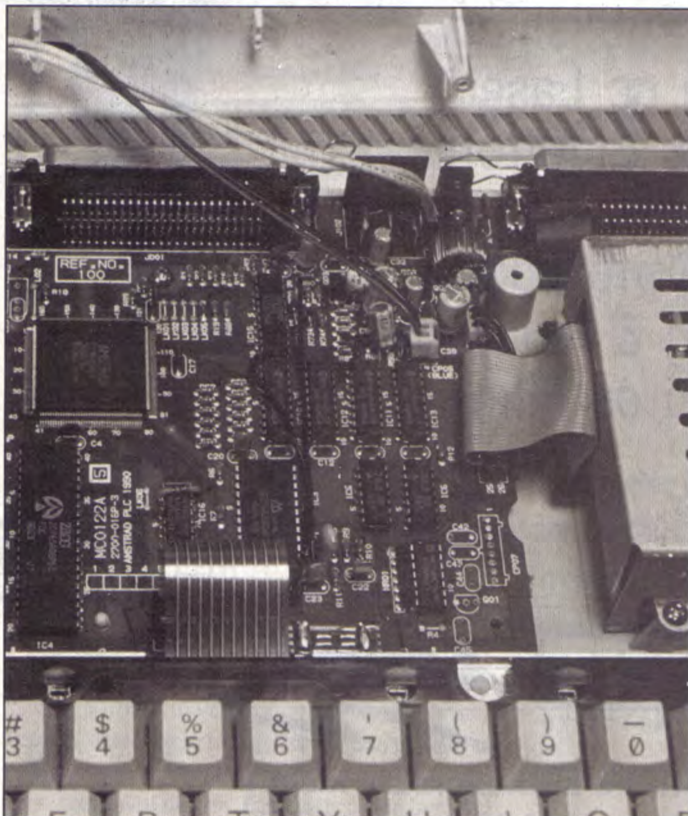
Οπως βλέπετε τα χρώματα και ο αριθμός των sprites είναι πάντα 16, ανεξάρτητα απο mode. Εννοείται ότι τα hardware sprites είναι προσπελάσιμα μόνο μέσα από κώδικα μηχανής.

Βλέπετε τα χρώματα και ο αριθμός των sprites είναι πάντα 16, ανεξάρτητα απο mode. Εννοείται ότι τα hardware sprites είναι προσπελάσιμα μόνο μέσα από κώδικα μηχανής.

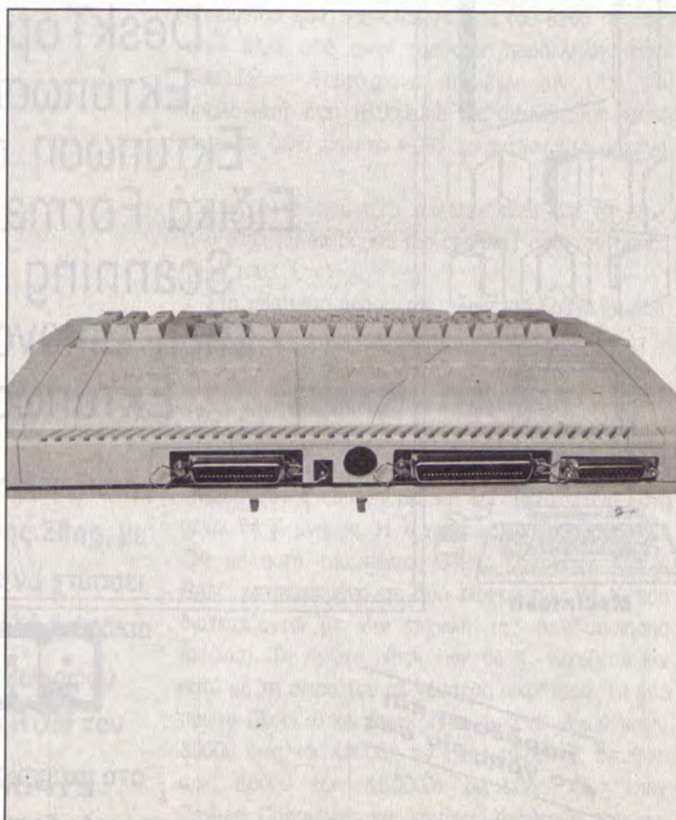
ΣΧΟΛΙΑ

Αν και βελτιωμένος αρκετά, ο Amstrad 6128 plus έρχεται να μπει μέσα σε μια αγορά, όπου κυριαρχούν δύο αντίπαλοι μεγαλύτερων "κυβικών" (Amiga, Atari ST). Προφανώς, θα παίξει το ρόλο της εναλλακτικής (αλλά όχι ιδιαίτερα φτηνής) λύσης.

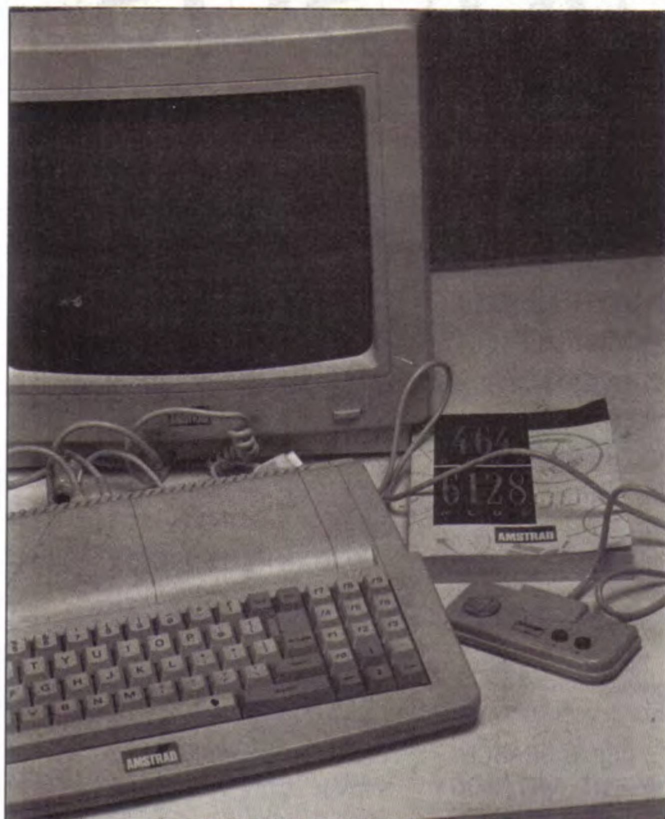
Πάντως, το μηχάνημα είναι σίγουρα πιο εντυπωσιακό από τον προκάτοχό του. Αρχικά έχει το στερεοφωνικό monitor που του προσθέτει πολλά, ενώ είναι και πιο σύγχρονο και σαν design. Δυστυχώς, βέβαια ο αγοραστής δεν μπορεί να δει με την πρώτη τις νέες του δυνατότητες στα γραφικά, αφού το Burning Rubber δεν εκμεταλλεύεται καμιά απ' αυτές. Κάτι τέτοιες στιγμές αναρωτιόμαστε τι απόγιναν εκείνα τα - αν μη τι άλλο - εντυπωσιακά προγράμματα που δίνονταν με τους υπολογιστές και έδειχναν, σαν επίδειξη,



"Zoom" στην πλακέτα του υπολογιστή. Προσέξτε το μικρό της μέγεθος. Δεξιά βλέπουμε κομμάτι απ' το drive.



Η πίσω πλευρά του υπολογιστή. Διακρίνουμε τις αλλαγές στις θύρες, ιδιαίτερα στη θύρα του εκτυπωτή.



Βλέπουμε εδώ το νέο joystick και το manual του υπολογιστή

μέρος των δυνατοτήτων του μηχανήματος.

Στο θέμα των τιμών τώρα. Η Amstrad Hellas θα φέρει όλη τη σειρά plus και τα περιφερειακά που θα την υποστηρίζουν. Οι τιμές που θα σας δώσουμε μπορεί να διαφέρουν λίγο από τις τελικές, και αυτό γιατί μέχρι την ημερομηνία του test (9/10) τα μηχανήματα δεν είχαν τιμολογηθεί:

* CPC 464 plus με μονόχρωμη οθόνη: 50.000
* CPC 464 plus με έγχρωμη οθόνη: 89.000
* CPC 6128 plus με μονόχρωμη οθόνη: 100.000
* CPC 6128 plus με έγχρωμη οθόνη: 132.000

Οπως βλέπετε, δεν είναι ιδιαίτερα χαμηλές, είναι όμως ανταγωνιστικές από την άποψη ότι δίνουν στον αγοραστή ένα πλήρες set (οθόνη, joystick, χειριστήριο). Εχουμε λοιπόν ένα μηχάνημα του 1985, πετυχημένο εμπορικά που έχει υποστεί ένα "lifting" με μερικά χαρακτηριστικά του 1990. Τις δυνατότητές του ο κόσμος τις ξέρει - άλλωστε γι' αυτό ο παλιός 6128 έχει πετύχει εμπορικά.

Ωστόσο, επειδή είναι 1990 και όχι 1986-87, το ερώτημα που μπαίνει είναι αν θα μπορέσει να σταθεί στην αγορά. Οπως θα έλεγαν και οι Asia: "Only time will tell".

ADVENTURE SOS

Θα ήθελα να έγραφα κάτι διαφορετικό, αλλά δυστυχώς η κατάσταση έχει αρχίσει να γίνεται προβληματική. Παρά το γεγονός ότι στο τέλος κάθε άρθρου σας επισημαίνουμε να εσωκλείετε στα γράμματά σας κι ένα γραμματόσημο εσωτερικού αν θέλετε απάντηση, η συντριπτική πλειοψηφία εννοεί να μην το κάνει. Ετσι κι εγώ, είμαι υποχρεωμένος να σας πω ότι όποιο γράμμα δεν περιέχει κι ένα γραμματόσημο εσωτερικού, από δω και πέρα δεν θα απαντιέται, όπως ακριβώς κάνουν κι όλα τα αντίστοιχα ξένα περιοδικά.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Ας περάσουμε όμως στα γράμματά σας. Οι **ΜΑΝΟΣ ΑΤΖΙΑΡΑΣ** και **ΜΑΚΗΣ ΣΕΚΕΡΟΓΛΟΥ** ρωτούν στο HERO'S QUEST I πώς βρίσκουν τα detect και dazzle spell σαν μάγοι. Στα meeps TALK MEEPS, ASK ABOUT GREEN FUR. Τώρα GET GREEN FUR. Αν έχετε χαρακτήρα μάγο, σας πετούν κι ένα scroll. Ετσι GET SCROLL. Αυτός είναι το detect spell. Αφού έχετε μάθει τα trigger, open, fetch και flame dart spell, κι αφού έχετε ανεβάσει πολύ ψηλά τα επίπεδά τους, ιδίως των 2 τελευταίων, στον Erasmus, όταν σας ρωτά αν τα ξέρετε, απαντήστε YES. Οταν σας ρωτά αν θέλετε να παίξετε το παιχνίδι του, πάλι YES. Οταν κι όποτε τον κερδίσετε, θα σας μάθει το dazzle spell.

Ο **ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΑΝΤΕΛΙΔΗΣ** ρωτά στην ίδια περιπέτεια πώς παίρνει το δακτυλίδι από το δέντρο. Σαν πολεμιστής, GET ROCKS, THROW ROCK μέχρι να το πετύχεις, σαν μάγος CAST FETCH SPELL και σαν κλέφτης CLIMB TREE μέχρι να σκαρφαλώσεις. Τώρα CLIMB DOWN TREE και πάλι από την αρχή, μέχρι να ανεβάσεις σημαντικά το επίπεδό σου αυτό. Μόνο τότε, CLIMB TREE, CLIMB BRANCH.

Ο **ΝΙΚΟΣ ΑΝΤΩΝΙΟΥ** στο ίδιο ρωτά πώς μπορεί να περάσει το μαγικό δωμάτιο του Yorick. Οταν μπεις ASK ABOUT ME, ASK ABOUT YORICK, ASK ABOUT ELSA, ASK ABOUT MIRROR. Τώρα μπες στη SW πόρτα του δωματίου. Από κει που θα βγεις, κατέβα και μπες στη SE πόρτα. Στο παράθυρο PULL CHAIN. Η βόρεια και δεξιά πόρτα άνοιξε. Ξαναμπές στο παράθυρο, κι από εκεί που βγαίνεις προχώρα στη βορεινή πόρτα που μόλις άνοιξες. Θα βγεις στην απέναντι μεριά. Σώσε. Τώρα OPEN DOOR. Η πόρτα τρέμει, γι' αυτό μπες αμέσως πίσω. Μόλις πέσει, ξαναβγές και πάλι OPEN DOOR.

Ο **ΘΑΝΑΣΗΣ ΖΗΛΟΣ** ρωτά στο POLICE QUEST II, αφού ανακαλύψεις ότι η Μαρία έχει απαχθεί, πώς αγοράζεις εισιτήριο για το Steelton στο Αεροδρόμιο. Κανονικά γυρνάς στην Αστυνομία. Εκεί ο αρχηγός σου θα σου δώσει ένα λευκό τσεκ, αλλά μόνο εάν τα στοιχεία που έχεις μαζέψει μέχρι τότε είναι ικανοποιητικά. Δηλαδή, αν έχεις βρει λίγα μόνο αποδεικτικά στοιχεία, δεν σου δίνει χρήματα.

Οι **ΜΑΝΤΖΟΣ ΠΡΩΤΟΠΑΠΑΣ**, **ΜΑΡΙΝΟΣ ΜΕΪΜΑΡΗΣ**

Η λύση του ADVENTURELAND

Σ' αυτό το τεύχος θα δούμε την αναλυτική λύση της πρώτης περιπέτειας του περιβόητου Scott Adams. Το Adventureland πρέπει να 'χει ξεχωριστή θέση στην καρδιά του κάθε adventurer, γιατί είναι μια από τις καλύτερες περιπέτειες που έχουν εμφανιστεί ποτέ, με πολύ έξυπνους, αλλά και δύσκολους γρίφους.

Ξεκινώντας, πήγαινε EAST. Αγνόησε το δράκο και πάλι EAST, GET AXE, NORTH, GET OX, SAY BUNYON. Πώς να φύγεις; Απλά SWIM. Τώρα SOUTH, GO HOLE, GET FLINT, UP, WEST. Εδώ, αν τσιμπηθείς από τα απαίσια chiggers, μην ανησυχείς. GET MUD, GET CHIGGERS, EAST, GO HOLE, DROP CHIGGERS, UP, WEST, WEST. Εδώ είναι τα αντικείμενα που έχασες πριν. GET OX, GET AXE και φυσικά GET FRUIT, EAST, DROP MUD. Στο δέντρο, CLIMB TREE, GET KEYS, DOWN. Τώρα μόνο CHOP TREE και GO STUMP. Εδώ θα αποθηκεύεις τους θησαυρούς σου. Ετσι, DROP OX, DROP FRUIT, UP, GET OIL, GO STUMP, DOWN, GET RUBIES, UP, DROP RUBIES, ο τρίτος θησαυρός σου. GET LAMP. Θυμάστε το λυχνάρι του Αλαντίν; RUB LAMP, RUB LAMP. Βρήκες άλλους δύο θησαυρούς σου, αλλά μην την τρίψεις τρίτη φορά. DROP AXE, DOWN, GO HOLE, UNLOCK DOOR, DROP KEYS, LIGHT LAMP, DROP OIL. Προσέξτε, γιατί η λάμπα δεν κρατά αιώνια, DROP FLINT, GO HALL, DOWN, SOUTH, GET BLADDER, NORTH, UP, UP, UP, UP, UP. Τώρα πια εύκολα GET GAS, GO STUMP, DOWN, GO HOLE, GET FLINT, GO HALL,

και **ΙΑΣΩΝ ΠΑΠΑΘΑΝΑΣΙΟΥ** ρωτούν στο CODENAME: ICEMAN τι κάνουν στα παγόβουνα, αφού βυθίσουν το ρώσικο καταδρομικό. Κατ' αρχάς, στα παγόβουνα προσπάθησε να 'χεις πορεία στις 0 μοίρες και τα ζικ-ζακ σου να 'χουν μια απόκλιση το πολύ ±8 μοίρες. Δηλαδή να κινείσαι ανάμεσα στις 352 και 8 μοίρες. Οταν περάσεις, πήγαινε αμέσως στις 0 μοίρες. Οταν σε ειδοποιήσουν ότι ο σταθμός της Αρκτικής μάλλον προσπαθεί να επικοινωνήσει μαζί σας, τύπωσε CONTACT ICE STATION. Οταν σου πουν ότι ήρθαν τα 2 μυνήματα, τότε STAND.

Ο **ΝΙΚΟΣ ΜΑΝΟΥΣΕΛΗΣ** ρωτά στο COLONEL'S BEQUEST ποια είναι τα 15' της 2ης πράξης. Αυτά είναι τα: Να δεις τον Dr Feels και τον Clarence έξω από το γραφείο, να δεις την Celie και τη Lillian στην κουζίνα, να δεις το γιατρό μόνο του στη βιβλιοθήκη και, τέλος, να δεις τη Gloria και τον Clarence στο δωμάτιο με το μπιλιάρδο.

Η **ΦΛΕΡΗ ΠΟΣΤΑΝΤΖΗ** ρωτά στο PRICE OF MAGIC τι απαντά στο riddle. READ RIDDLE και η απάντηση είναι FEAR. Ρωτά επίσης πώς περνά την κλειδωμένη πόρτα, λίγο πριν το τέλος, μετά τα μυρμήγκια. Ενας πανέξυπνος και πρωτότυπος γρίφος. CAST ESP EAST το πνεύμα σου πάει ανατολικά, CAST BOM AT IDOL ξαναγυρνάς, CAST ESP EAST, CAST HYP AT IDOL. Αφού πριν το έφερες στη ζωή, τώρα το υπνώτισες CAST ESP EAST, IDOL OPEN DOOR. Την ανοίγει για σένα. Τώρα LOOK και EAST. Ρωτά επίσης τι κάνει στη magic lake. Απλά DRINK WATER. Τέλος, ρωτά σε τι χρησιμεύει η νυχτερίδα, εκτός απ' το να διώχνει το bloodworm. Στο misty corridor για να πάρεις το wheel που είναι το focus του DED spell, με το οποίο σκοτώνεις τον Myglar, κάνε: DROP BAT, CAST HYP AT BAT, BAT TAKE WHEEL, GET BAT.

Ο **ΧΡΙΣΤΟΣ ΔΑΝΕΖΗΣ** ρωτά στο KNIGHT ORC τι πρέπει να μαζέψει για να φτιάξει το σωστό σε μήκος σκοινί στο πρώτο μέρος. Χρειάζεσαι τα: halyard, tether, washing line, hersian hawser, noose, plaifted hair, bassoo, reins, cord και belt. Αυτά αν δεθούν μαζί, φτιάχνουν ένα σκοινί 100 πόδια μακρύ. Τώρα TIE ROPE TO SPEAR.

Τέλος, ο **ΓΙΑΝΝΗΣ ΧΑΤΣΙΟΣ** ρωτά στο MAT LUCAS πού θα βρει το χάρτη για να μη χαθεί στη θάλασσα. Μέσα στο club ή bar, ORDER DRINK ακούς μια αποκαλυπτική συζήτηση. Τώρα TAKE WEIGHT, SOUTH, WEST, WEST, WEST, SOUTH, SOUTH, SOUTH, WEST, WEST, WEST, WEST, WEST, NORTH, SHOOT, THUG, LOOK, EXAMINE LEG, BREAK LEG, LOOK, GET MAP. Ρωτά επίσης πώς θα μπει στο σπίτι με την κλειδωμένη πόρτα. Στο γραφείο σου EXAMINE DESK, OPEN DRAWER, LOOK, GET HAIRPIN. Τώρα στην κλειδωμένη πόρτα, απλά PICK LOCK. Τέλος, ρωτά τι κάνει στον drug-dealer. Απλά, έχοντας το πιστόλι από το χρηματοκιβώτιο του Phil, τύπωσε SHOOT PUSHER. Για να ανοίξεις το χρηματοκιβώτιο TIP VASE, LOOK, TAKE NOTE, READ NOTE (685743), DROP NOTE, DIAL 685743. Αυτά, και ως τον άλλο μήνα που θα τα ξαναπούμε, να μην ξεχνάτε να βάζετε μέσα στα γράμματά σας κι ένα γραμματόσημο εσωτερικού, αν φυσικά θέλετε απάντηση.

DOWN, SOUTH, UP. Πώς θα περάσεις το κτισμένο παράθυρο; Απλά DROP BLADDER, LIGHT GAS, GO HOLE. Πώς θα περάσεις; Απλά JUMP CHASM. Και με την αρκούδα; Ή YELL ή SCREAM ή HOLD BEAR. Τώρα GET MIRROR, GO THRONE, GET CROWN, WEST, JUMP CHASM, WEST, GET BRICKS, γιατί θα χρειαστούν αργότερα, και DOWN, NORTH, UP, UP, UP, UP, DROP FLINT, DROP CROWN, GET BOTTLE, DOWN, GO HOLE, GO HALL, DOWN, DOWN, DOWN, WEST, DOWN, GET RUG, DOWN. Και τώρα τι; Απλά DROP BRICK, DAM LAVA, DROP WATER, GET FIRESTONE, GET NET. Για να φύγεις, έχοντας το rug, SAY AWAY, SAY AWAY, SOUTH, GO STUMP, DROP RUG, πρώτα αυτό, DROP MIRROR, DROP FIRESTONE, UP, EAST, NORTH, GET FISH, έχοντας το net, GET WATER, SOUTH, WEST, GET MUD, GO STUMP, DROP FISH, DROP NET, GET RUG. Ετοιμοι για τον τελευταίο θησαυρό, DOWN, GO HOLE, GO HALL, DOWN, NORTH, NORTH. Κάνε SAVE. Τώρα DROP WATER, GET BEES, MAKE HOLE, GET HONEY, DROP MUD, SAY AWAY, SAY AWAY, DROP BEES, διώχνουν το δράκο, SOUTH, UNLIGHT LAMP, DROP BOTTLE, GO STUMP, DROP RUG, DROP HONEY, UP. Κάνε ξανά SAVE και NORTH, GET EGGS, SOUTH. Αν σε τσιμπήσουν οι μέλισσες, φόρτωσε την πρώτη ή τη δεύτερη θέση, ανάλογα με το πού είσαι, και ξαναδοκίμασε, GO STUMP, DROP EGGS, SCORE. Συγχαρητήρια! Μάζεψες και τους 13 θησαυρούς με σκορ 100/100.

Σημειώστε ότι σε μερικές versions, αντί για DOWN, NORTH, UP κ.λπ., πρέπει να τυπώνετε, D, N, U ή GO DOWN, GO NORTH, GO UP.

KCS POWER PC BOARD

PC hardware emulator για την Amiga 500

Αν βαρεθήκατε την κυρία σας, αν σας κούρασε με τα παιχνίδια της, αν πέρασε ο πρώτος ενθουσιασμός, να μια ευκαιρία ν' ανανεώσετε τη σχέση σας. Η KCS POWER PC BOARD θα της δώσει νέα προσωπικότητα... και την πείρα ενός PC.

Του Ξενοφώντα Αδαμαντίδη

Σίγουρα πολλοί από μας που τυχαίνει να 'χουμε μια Amiga, προβληματιστήκαμε αρκετά πριν καταλήξουμε στην επιλογή του υπολογιστή μας. Η Amiga ήταν όμορφη, με γλυκιά φωνή (τον πιο τέλειο digitized ήχο που είχαμε ακούσει) και νέα· τόσο νέα που η μαμά Commodore δε νοιάστηκε καθόλου για την... προίκα της, τη software υποστήριξή της δηλαδή. (Εκτός από κάποια προγράμματα του C64 που έτρεχαν μέσω ενός μέτριου σε απόδοση emulator). Επίσης, ήταν άπειρη, ούτε καν ελληνικά δεν μιλούσε (οι πρώτες Amiga που κυκλοφόρησαν στην ελληνική αγορά δεν υποστήριζαν ελληνικά). Απ' την άλλη, ένα PC στα ίδια περίπου χρήματα, εγγυόταν σίγουρη υποστήριξη από την πιο πλούσια συλλογή προγραμμάτων, αλλά και αξιοπιστία σε εφαρμογές απαιτήσεων.

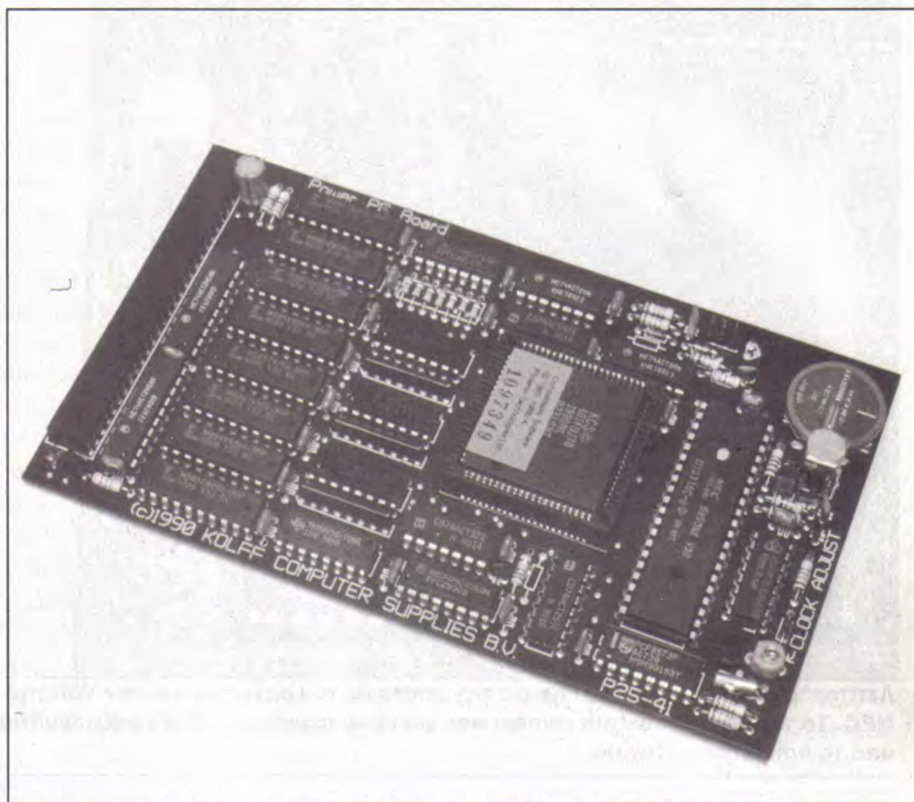
Απ' τη μια μεριά λοιπόν, η κομψή κυρία με τα εντυπωσιακά γραφικά, τη νέα τεχνολογία και την αβέβαιη υποστήριξη, και απ' την άλλη τα ογκώδη "άσπρα κουτιά" με την καθιερωμένη συμπαράσταση των software houses.

Οι υποστηρικτές και οι dealers της Amiga μιλούσαν για "πληθώρα προγραμμάτων στο μέλλον" και για κάποιο PC emulator που θα της έδινε συμβατότητα με PC. Αλλά αυτά ήταν μάλλον προφάσεις που υπερτονίζαμε κι εμείς



στους εαυτούς μας, προκειμένου να πειστούμε να την προτιμήσουμε και να φέρουμε επιτέλους σπίτι μας αυτά τα φοβερά παιχνίδια (βλέπε Defender of the crown) που χαζεύαμε στις οθόνες, στις βιτρίνες των καταστημάτων. Γιατί προγράμματα, εκτός από κάποια αξιόλογα σχεδιαστικά και ίσως ένα-δυο wordprocessors δεν διαδόθηκαν ποτέ στην αγορά, κι όσο για το PC-emulator γρήγορα διαπιστώσαμε ότι ήταν αργό για να δουλέψει απαιτητικά προγράμματα, αλλά και ότι η συμβατότητά του σήκωνε συζήτηση.

Από τότε οι προσπάθειες για τη δημιουργία ενός αξιόπιστου software emulator συνεχίστηκαν (χωρίς στο μεταξύ να αποδώσουν κάτι το αξιοπρόσεκτο), ώσπου μια ολλανδική εταιρία, η Kolff Computer Supplies (KCS), έφερε μεγάλη ικανοποίηση στους ανά τον κόσμο Amiga users, που τώρα βλέπουν την "παιχνιδομηχανή" τους με διαφορετικό μάτι, με το να κατασκευάσει την "απόλυτη" λύση στο πρόβλημα: Κυρίες και κύριοι, ήρθε η ώρα να σας παρουσιάσουμε (συνοδεία μουσικής από τρομπέτα) την KCS Power PC Board, μια κάρτα, έναν hardware emulator που μετατρέπει την Amiga σε PC/XT! Η Amiga μπορεί πια να τρέχει όλο το software των συμβατών, κι ό,τι θα γραφτεί γι' αυτούς στο μέλλον.



Αυτό εδώ είναι όλο το σώμα του εγκλήματος. Μικρό αλλά θαυματουργό.

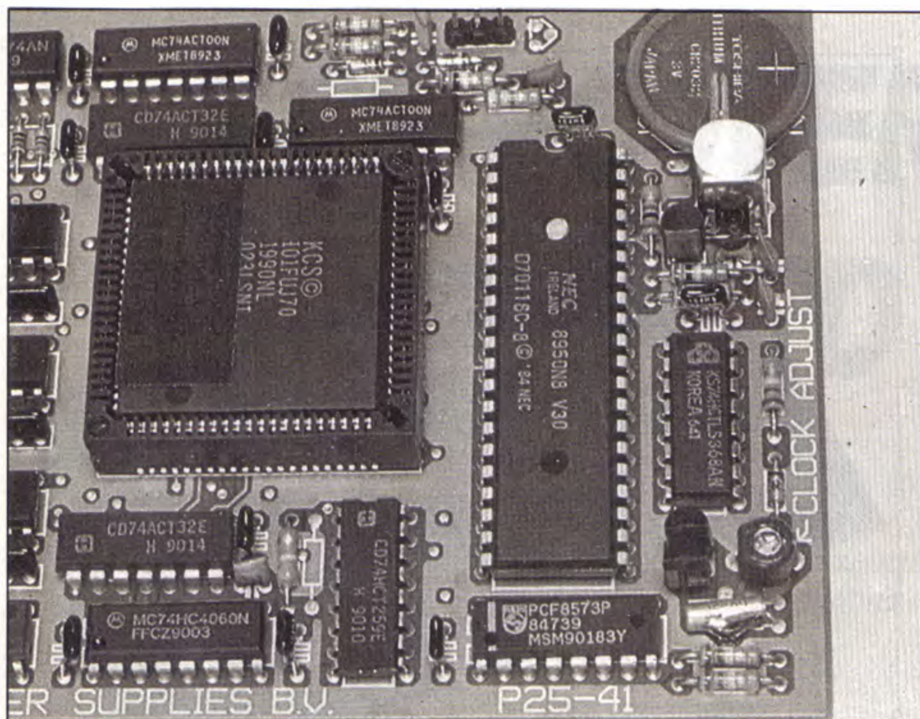
ΤΙ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ

Το πακέτο αποτελείται από μια κάρτα που προσαρμόζεται στο χώρο κάτω από το computer, όπως ακριβώς και η εσωτερική επέκταση μνήμης, από το πρόγραμμα έναρξης λειτουργίας, από την τελευταία version του MS-DOS, τη GWBASIC και από κατασκευαστικά manuals σχετικά με τη χρήση του MS-DOS. Η κάρτα περιλαμβάνει 1 MB RAM και το γρήγορο επεξεργαστή V30 της NEC, που "τρέχει" στα 8 MHz.

ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

Το πρώτο πράγμα βέβαια που μας ενδιαφέρει είναι η συμβατότητα της KCS Board. Η συμβατότητα με τους υπολογιστές της IBM είναι ένα κεφαλαιώδες θέμα, πονοκέφαλος για πολλούς κατασκευαστές PC (ο Alan Sugar π.χ. ξενύχτησε πολλές φορές πλάι στον 1512, μονολογώντας "γιατί αγόρι μου, γιατί;", αναφερόμενος στα προβλήματα συμβατότητας που παρουσίασε το πολυδιαφημισμένο του μοντέλο). Πόσο μάλλον για τους κατασκευαστές μιας μόνο κάρτας που ούτε τη δυνατότητα επιλογών ενός κατασκευαστή PC είχαν (δεσμεύονταν να κινηθούν σύμφωνα με τις απαιτήσεις του 68.000 του επεξεργαστή της Amiga), και ούτε βέβαια το χώρο για cartridges ενός PC. Παρ' όλα αυτά, οι Ολλανδοί φαίνεται να τα κατάφεραν αρκετά καλά με το PHOENIX.BIOS. Τρέξαμε πολλά προγράμματα (ενδεικτικά αναφέρω το Volkswriter 3.0, τα PCtools Deluxe R4.21, το Lotus, dBase, Wordstar, καθώς κι ένα εξειδικευμένο νομικό πρόγραμμα, τη Θέμιδα, κ.ά.), και δεν παρουσίασαν κάποιο πρόβλημα ούτε κατά το φόρτωμα ούτε κατά τη λειτουργία τους. Μάλιστα, σύμφωνα και με τις εκτιμήσεις της KCS, η συμβατότητα της κάρτας προσεγγίζει το 100%. Και λέμε προσεγγίζει, γιατί κανείς δεν μπορεί να είναι απόλυτα σίγουρος αν κάποιο πρόγραμμα που θα βγει μεθαύριο, ή ακόμα κι αν κάποιο από το πλήθος των προγραμμάτων που έχουν γραφτεί για IBM computers και συμβατούς, έχει προβλήματα συμβατότητας. Γι' αυτό, αν η αγορά σας αφορά ένα συγκεκριμένο πρόγραμμα, πριν μπείτε στον κόπο και τα έξοδα να τ' αποκτήσετε, επικοινωνήστε με την INFOCHIP, την αντιπροσωπία της KCS Board. Αν πάλι κάποιο πρόγραμμα δεν φορτώνει, μην τρομάξετε (τουλάχιστον αμέσως). Η διαθέσιμη μνήμη της κάρτας στο MS-DOS mode είναι 704 Kbytes. Επειδή το MS-DOS υποστηρίζει ένα στάνταρ από 640 Kbytes στους συμβατούς, μερικά προγράμματα ίσως έχουν πρόβλημα με τη διαφορά μνήμης. Απλά, πατήστε το F3 για να μειώσετε τη μνήμη σας στα 640 Kbytes.

Περνάμε τώρα στον τομέα της ταχύτητας, το δεύτερο σε σπουδαιότητα για την εκτίμηση ενός emulator, μετά τη συμβατότητα. Είναι γεγονός ότι τα software emulators που κυκλοφορούσαν μέχρι τώρα, έκαναν την Amiga να μοιάζει με σκαραβαίο σε autoban, προκαλώντας



Λεπτομέρεια της κάρτας. Βλέπουμε την μπαταρία του ρολογιού και τον V30 της NEC. Το τετράγωνο custom τσιπάκι που φαίνεται περιέχει το BIOS και κομμάτια από το emulation software.

ακόμα και το γέλιο πολλών κατόχων PC/XT. Είναι χαρακτηριστικό το πάθημα ενός γνωστού Amiga user που αγόρασε τον προπογνώμονα, ένα πρόγραμμα προ-πο για PC και συμβατούς, και το έβαλε να δουλέψει με το emulator στην Amiga. Εδωσε το σύστημά του και το computer άρχισε να κάνει τους υπολογισμούς του· συνέχισε μέχρι αργά τη νύχτα, οπότε ο φίλος μας έπεσε απορημένος για ύπνο. Το πιστεύετε; Το computer δεν είχε βγάλει τις στήλες ούτε μέχρι το επόμενο πρωί που αγανακτισμένος το έκλεισε πια, μην ξέροντας αν συνεχίζει να κάνει υπολογισμούς ή είχε κολλήσει!

Χωρίς αστεία τώρα, η KCS Power PC Board εξασφαλίζει ταχύτητα τουλάχιστον εφάμιλλη ενός PC/XT, ενώ οι κατασκευαστές της υποστηρίζουν ότι είναι ακόμη πιο γρήγορη. Πράγματι, το drive "πετάει φωτιές" όταν φορτώνει τα προγράμματα και σ' ένα συγκεκριμένο option του Typing Tutor, το invaders, τα γράμματα πέφτουν κυριολεκτικά βροχηδόν, που και επαγγελματίας δακτυλογράφος δύσκολα περνάει το 70% accuracy. Αλλωστε, την ταχύτητα μπορεί να τη διαπιστώσει κανείς εύκολα, κάνοντας απλά ένα dir σε οποιαδήποτε δισκέτα· τα περιεχόμενα εμφανίζονται μεμιάς μπροστά του (οι χρήστες των emulator ξέρουν ότι τα περιεχόμενα εμφανίζονται ένα-ένα, γραμμή προς γραμμή, δοκιμάζοντας την υπομονή τους).

Ομως, πώς είναι δυνατό να έχουμε συμβατότητα και ταχύτητα μόνο με 512 Kbytes; Μπορούμε να αυξήσουμε την ταχύτητα της Amiga χωρίς πρώτα ν' ανεβάσουμε τα "κυβικά" της; Και, τέλος πάντων, πόση μνήμη παραμένει ελεύθερη για να τρέξουμε προγράμματα κάποιας ποιότητας; Οι χρήστες των PC emulators θα έχουν διαπιστώσει την ανεπάρκεια των 512 Kbytes. Καθώς μάλιστα σημαντικό μέρος τους τα χρειαζόταν ο emulator, δεν έμενε αρκετή μνήμη ελεύθερη. Με την προσθήκη της KCS Board δεν θα έχετε, τουλάχιστον άμεσο, πρόβλημα μνήμης. Ο υπολογιστής σας θα διαθέτει 704 Kbytes και 64 Kbytes BMS στο MS-DOS mode και 1,5 Megabyte στο Amiga mode. Μνήμη που ασφαλώς είναι αρκετή για πολλά σοβαρά προγράμματα, και που θα σας επιτρέψει τέλος πάντων να παίξετε και το "It came from the desert". Η κάρτα περιλαμβάνει 1/2 Megabyte που χρησιμοποιείται από κάθε πρόγραμμα που η Amiga απαιτεί μεγαλύτερη μνήμη, αλλά ακόμη (κάτι που έχει σημασία) και από προγράμματα Macintosh, όπως το Hypercard, το Quark Xpress, το MacWrite 5.0. που ενδεχομένως θέλετε να τρέξετε εάν έχετε τον Mac emulator, τον A-Max. Υπάρχει ακόμη μισό Megabyte που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν έξτρα Ramdisk (buffer), και που το ενεργοποιούμε από ένα menu που εμφανίζεται αφού φορτώσουμε το πρόγραμμα έναρξης λειτουργίας, κρατώντας πατημένο ταυτόχρονα το left mouse button. Αφού διαλέξουμε την επιλογή "Install 512 K Ram disk" απ' το menu που εμφανίζεται, θα έχουμε διαθέσιμη Ramdisk των 512 Kbytes που καλείται KCSRAM.

Αφού κάνουμε όλα αυτά, είμαστε πια έτοιμοι να ανεβούμε στην Amiga που έγινε πια χιλιάρα (και βάλε), κι αφού μαρσάρουμε λίγο τον Motorolla να ξεκινήσουμε για άγριες κόντρες. Αν πριονίσουμε μάλιστα και την εξάτμιση... μπροούμ...μπρρρρουούμ (έλα εδώ παιδί μου Φώντα, φόρεσε αυτό το ωραίο άσπρο κοστουμάκι χωρίς μανίκια, μη φοβάσαι...).

Η κάρτα διαθέτει και ρολόι που ενεργοποιείται με τον ίδιο τρόπο της RAMdisk, μόνο που εδώ θα διαλέξουμε την επιλογή "Install hardware clock". Μπορούμε να θέσουμε το hardwareclock της κάρτας και το softwareclock του Workbench την ίδια ώρα με τις Preferences του Workbench ή με το CLI πρόγραμμα Date.

Προχωρώντας στις δυνατότητες της κάρτας, να και κάτι εξαιρετικό: Τα PC αναγνωρίζουν ένα μεγάλο αριθμό από screen formats, αλλά χρειάζονται την προσθήκη ειδικών καρτών γι' αυτό. (Υπάρχουν και κάποια προγράμματα εξομοίωσης καρτών οθόνης, αλλά είναι μάλλον αναξιόπιστα). Η KCS Power PC Board με το πρόγραμμα λειτουργίας υποστηρίζει αρκετά formats. Στη Version 1.00 που κρατάμε τα χέρια μας, περιλαμβάνονται η MGA (Monochrome Graphics Adaptor) που υποστηρίζεται απ' όλα σχεδόν τα προγράμματα, και είναι συμβατή με την κάρτα Hercules, και η CGA (Colour Graphics Adaptor) με ανάλυση 640x200 ή 320x200 pixels και με μέγιστο αριθμό 8 διαφορετικών χρωμάτων συγχρόνως στη οθόνη, που πρακτικά υποστηρίζεται απ' όλα τα προγράμματα που κυκλοφορούν. Σε μελλοντικές versions της κάρτας θα περιλαμβάνονται κι άλλα screenformats, και πιθανότητα και η περιβόητη EGA, που επιθυμεί ν' αποκτήσει κάθε κάτοχος PC, μήπως και μπορέσει να δει κι αυτός ο καημένος(!) γραφικά κάποιου επιπέδου. Η KCS Power PC Board μπορεί να εκμεταλλευθεί μέχρι και 4 diskdrives συνδεδεμένα στον υπολογιστή μας, είτε αυτά είναι 3,5 εί-

τε 5 1/4 ιντσών. Δεν χρειάζεται ειδικό drive για PC, όπως ο A-MAX, γιατί τα disk-drives των συμβατών και της Amiga δεν έχουν μεταβλητή ταχύτητα όπως ο Macintosh, ενώ αντίθετα έχουν σχεδόν ίδιο format. Επίσης, δεν χρειάζεται έξτρα ρεύμα, γιατί χάρη στη CMOS και την ASIC τεχνολογία που χρησιμοποιήθηκε, αρκεί το τροφοδοτικό της Amiga και, τέλος, αν δεν έχετε monitor συνεργάζεται περίφημα και με την τηλεόρασή σας. (Εδώ βέβαια το θέμα είναι ότι δεν συνεργάζεται η μητέρα σας, ειδικά όταν βλέπει "Τόλμη και γοητεία").

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΜΑΣ PC

Η κάρτα, όπως είπαμε, μπαίνει κάτω από το computer, στο χώρο των επεκτάσεων χωρίς να χρειάζονται από μέρους σας ούτε τεχνικές γνώσεις, ούτε κάποια ιδιαίτερη παρέμβαση με κατσαβίδι, κολλητήρια, καβουράκια κ.λπ. (όπως τότε που πήγατε να επιδιορθώσετε το ποδήλατό σας και του βγάλατε τα μάτια), πράγμα που είναι σπουδαίο γιατί από τη μια σώζει τη motherboard κι από την άλλη διατηρεί σε ισχύ την εγγύηση της αντιπροσωπίας του υπολογιστή σας που θα χάνατε, αν πειράζατε οτιδήποτε.

Προσέξτε όμως το εξής: Ενα λάθος που μπορεί να γίνει εύκολα και που το κάναμε κι εμείς την πρώτη φορά που τοποθετήσαμε την κάρτα (δεν θέλω γέλια) είναι το να μπει η πάνω σειρά των προεξοχών του connector στην κάτω σειρά των υποδοχών της κάρτας. Τότε, μόλις ανάψετε την Amiga, θ' αναβοσβήσει το κόκκινο φωτάκι, πράγμα που σημαίνει ότι κάτι δεν πήγε καλά στην τοποθέτηση· βγάλτε απλά την κάρτα και ξανατοποθετήστε την (αφού βέβαια σβήσετε το κομπιούτερ). Ανάψτε το ξανά και φορτώστε το πρόγραμμα έναρξης λειτουργίας, και μόλις εμφανισθεί το μήνυμα "Insert system disk", αντικαταστήστε το με το MS-DOS και μετά από λίγα δευτερόλεπτα το A> που θα εμφανιστεί θα σας ειδοποιήσει ότι είσαστε πια σε περιβάλλον MS-DOS και μπορείτε να φορτώσετε όποιο πρόγραμμα θέλετε.

Το default Configuration του πακέτου μας είναι κατάλληλο για τις περισσότερες περιπτώσεις. Disk drive αναγνωρίζει μόνο το εσωτερικό σαν Ai και Bi, το card emulation είναι στη CGA mode, το ποντίκι στη θέση Joyl ως Com2, η σειριακή σύνδεση RS-232 στη θέση RS-232 της Amiga ως Com1, και το printer port στο Amiga printer port ως LPT1. Αν αυτό το configuration δεν σας ικανοποιεί και θέλετε ν' αλλάξετε κάτι, π.χ. όταν έχετε external drive, πρέπει να κάνετε ό,τι εγώ. Φορτώνετε το πρόγραμμα έναρξης λειτουργίας, κρατώντας πατημένο συγχρόνως το left mouse button και από το menu που εμφανίζεται διαλέγετε την option "Start PC Preferences program", πατώντας το πλήκτρο 5. Αμέσως μεταφερόμαστε στο main menu του configuration program. Θα παρατηρήσετε την ένδειξη Load που αναβοσβήνει· αν πατήσετε με το mouse στην ένδειξη Load θα φορτωθεί το default configuration.

Αλλιώς επιλέγετε όποιες options επιθυμείτε ν' αλλάξετε, και μεταφέρεστε στο menu της καθεμιάς για να επέμβετε στις παραμέτρους που θέλετε.

Με την option "diskdrive" που είναι πρώτη στο menu, ορίζετε τον αριθμό των diskdrives που έχετε συνδεδεμένα και τα ξεχωρίζετε μεταξύ τους μ' ένα γράμμα για το καθένα, και στο "Type of drive" δηλώνετε για το κάθε diskdrive αν είναι 3,5 ή 5 1/4 ιντσών. Ακολουθεί η option Video που οδηγεί σ' ένα περιεκτικό submenu. Πρώτη του επιλογή η Card emulation: Προς το παρόν επιλέγουμε μεταξύ MGA και CGA, ενώ αργότερα θα υπάρξουν διαθέσιμες και άλλες screenformats. Στην επιλογή Interface διαλέγουμε "No", εκτός κι αν χρησιμοποιείτε τηλεόραση σαν monitor, ή στέλνετε το σήμα οθόνης σε videorecorder. Στην επιλογή Character height διαλέγετε πόσα κάθετα pixels θ' αποτελούν τον κάθε χαρακτήρα στο text mode και στη CGA και τη MGA οθόνη. Η επιλογή είναι μεταξύ 8, 9 ή 10 χαρακτήρων, αλλά καλύτερα επιλέξτε 8 γιατί ένα ύψος χαρακτήρα 9 με 10 pixels δημιουργεί προβλήματα σε ορισμένα monitors. Στη συνέχεια ορίστε τον αριθμό των χρωμάτων στη CGA οθόνη μέχρι 8, και δώστε τις αποχρώσεις που θέλετε μετακινώντας τρεις δείκτες αποχρώσεων στο κάτω μέρος της οθόνης. Πρέπει να έχετε υπόψη σας ότι περισσότερα χρώματα σημαίνουν λιγότερη μνήμη ελεύθερη και τ' αντίθετο, αλλά ακόμη κι αν υπάρξει τέτοιο πρόβλημα (επηρεάζει την ταχύτητα που σχεδιάζετε κι αλλάζει μια οθόνη). Πατώντας το F7, ενώ δουλεύετε κάποιο PC πρόγραμμα, μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ της στάνταρ CGA-mode με τα 8 χρώματα και μιας ταχύτερης mode με 4 χρώματα. Με την επιλογή Sound αυξομειώνετε την ένταση του ήχου, και τέλος ορίζετε εξόδους στις επιλογές Printer, mouse, RS-232 joystick.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Η κάρτα KCS Power PC Board είναι το μεγάλο βήμα· αδιαφιλονίκητα ο καλύτερος emulator για PC (ταχύτερος και από PC/XT!). Αρκετά φιλικό, το manual της κάρτας - αν και πρέπει να γράφτηκε από κάποιο οπαδό του αποφθέγματος "Το λακωνίζειν εστί φιλοσοφείν" είναι περιεκτικό και υπάρχει ασφαλώς και το εξαιρετικό manual της Microsoft για το MS-DOS 4.0, καθώς κι ένα βοηθητικό προγραμματάκι, το "DOS-HELP" (για τους μικρούς μας φίλους).

Ορισμένα μικρά προβλήματα θα ξεπεραστούν σταδιακά, άλλωστε είναι η πρώτη version (π.χ. το κλασικό reset των PC, CTRL+ALT+DEL, δεν πιάνει πάντα). Πατήστε το F10 για ένα hardware reset· αν δεν πιάσει και αυτό... ε, τότε κάντε reset στην Amiga και ξαναφορτώστε το πρόγραμμα λειτουργίας.

Το μόνο πρόβλημα που έχει η κάρτα είναι ότι είναι πολύ καλή, και τα καλά πράγματα κοστίζουν. Οπως και να το κάνουμε 110.000 με 120.000 δρχ. είναι πολλά λεφτά, όταν ένας PC/XT μπορεί να αγοραστεί με 150.000 δρχ.

Ομως, αν καλοσκεφτεί κανείς τι αγοράζει, συμβατότητα, ταχύτητα, επέκταση μνήμης (μια επέκταση μνήμης στην Amiga της τάξης των 512 Kbytes στοιχίζει σχεδόν 40.000 δρχ.), μάλλον αξίζει τα λεφτά του. Αν μη τι άλλο, θα έχετε δύο σ' ένα computer. Και τι computer! Με τ' αγαπημένα σας custom chips της Amiga 500 και με τα πλεονεκτήματα ενός PC συμβατού. Με όμορφα γραφικά και ρεαλιστικό ήχο και πλήθος προγραμμάτων για κάθε ενδιαφερόμενο.

Να μην ξανακούσω κανέναν να πει την Amiga "παιχνιδομηχανή", γιατί...

Το KCS POWER PC BOARD μας παραχώρησε η ANCO SYSTEMS (Δημ. Γούναρη 42, τηλ. 031-278189 Θεσ/νίκη) από την οποία διατίθεται στην τιμή των 105.000 δρχ. (συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ).

HINTS 'N' TIPS

NEUROMANCER

Μερικές πληροφορίες για το συμπαθητικό αυτό adventure (διαβάστε οπωσδήποτε το βιβλίο όπου το βρείτε). Αρχικά, πώς θα αποκτήσετε αρκετά χρήματα: Φορτώνετε έναν disk editor και στη συνέχεια το αρχείο που έχετε σωσμένο το παιχνίδι σας (GAMESAVE 1,2 κ.λπ.). Στις θέσεις 01f ως 026 είναι αποθηκευμένα τα χρήματά σας. Μπορείτε να βάλετε όποιο λογικό ποσόν θέλετε. Προσοχή όμως στα εξής: Θα δείτε ότι υπάρχουν δύο νούμερα. Το πρώτο είναι τα χρήματα που έχετε επάνω σας και το δεύτερο είναι ο τραπεζικός σας λογαριασμός. Κάτι άλλο που πρέπει να προσέξετε είναι να μην βάλετε άπειρα χρήματα, γιατί σε μερικές περιπτώσεις το παιχνίδι κολλάει. Καλύτερα είναι να βάλετε κάποιο χαμηλότερο νούμερο και όταν κοντεύει να σας τελειώσει, να μπείτε πάλι με τον disk editor και να το ξαναφτιάξετε. Με τα χρήματα που θα αποκτήσετε, μπορείτε να αγοράσετε απευθείας ένα τερματικό Cyberspace VII και να τελειώνετε με αυτό το άγχος. Μερικοί κωδικοί για πολύ χρήσιμες τράπεζες τώρα. Σας τις δίνω βάζοντας πάντα πρώτο το Link Code, δεύτερο το Access Code και τρίτο το όνομα της τράπεζας:

- Cheapo, Cockroach, Cheap Hotel (level 2).
- Worldchess, Το δίνει η τράπεζα, World Chess Federation.
- Freematrix, CFM, Freematrix.
- Soften, Permafrost, SEA.
- Chaos, Mainline, Panther Moderns.
- Keisatsu, ?????, Police.
- Fuji, Uchikatsu, Fuji.
- Regfellow, Το δίνει η τράπεζα, Regular Fellows.
- Psycho, Το δίνει η τράπεζα, Ψυχίατρος.

Υπάρχουν φυσικά και άλλες τράπεζες, αλλά δεν είναι άμεσης χρησιμότητας και οι κωδικοί τους σας δίνονται εύκολα μέσα από το παιχνίδι (σε μηνύματα από bbs π.χ.). Οι Regular Fellows θα σας δώσουν χρήσιμο software, με το οποίο μπορείτε να μπείτε στην Worldchess και να κερδίσετε μερικά χρήματα. Αποφύγετε τη δελεαστική πρόταση του Armitage που έχει αφήσει μήνυμα στην PAX, γιατί είναι παράνομη δουλειά. Οι Panther Moderns θα σας δώσουν και αυτοί πολύ χρήσιμες πληροφορίες και αρκετή βοήθεια. Μέσα στην SEA βρίσκετε το Comlink 4.0, τη μεγαλύτερη version που κατόρθωσα να βρω. Βέβαια χρειάζεται η 6.0, για να μπει κανείς στο Cyberspace, γι' αυτό, αν κάποιος ξέρει κάτι, ας τηλεφωνήσει στο περιοδικό να ζητήσει τον υπεύθυνο της στήλης. Επίσης, μυστήριο καλύπτει την τράπεζα Freematrix. Αυτοί οι κύριοι διακηρύσσουν ότι έχουν τρόπο να σας βάλουν στο Cyberspace, χωρίς να χρειάζεται να πληρώσετε ένα σωρό λεφτά. Ωστόσο κάθε φορά που δίνω τον κωδικό τους, η απάντηση είναι Unknown link. Φαντάζομαι πως ίσως να χρειάζεται μεγαλύτερη version του Comlink. Help και γι' αυτό.

Το Genlteman Loser είναι ένα πολύ χρήσιμο μέρος και αυτό γιατί η κοπέλα που είναι εκεί θα σας δώσει το Cryptology Skill Chip σας, και αργότερα ένα εισιτήριο για το Matrix Restaurant, όπου θα βρείτε και τον Emp. Norton. Πολύ χρήσιμος θα φανεί και ο Julius Dean. Από το Gentleman Loser μπορείτε να μπείτε στην τράπεζα του Cheap Hotel και να τακτοποιήσετε το λογαριασμό σας και να πάρετε χαβιάρι που το θέλει ο Crazy Edo (σας δίνει το Comlink 2.0).

Αλλο ένα χρήσιμο στοιχείο του παιχνιδιού είναι και ο Larry Moe στη Microsofts. Κάποια στιγμή σας δίνει ένα Coptalk Skill Chip. Χρησιμοποιήστε το και θα μάθετε πολύ χρήσιμα πράγματα από τον αστυνομικό που βρίσκεται στα Donuts.

Τον Finn, στη Metro Holografix, αν τον ρωτήσετε τίποτα για κάποιο joystick θα σας δώσει το Holy Joystick που ζητάει ο ιερέας στο House of Pong. Πηγαίνετέ του το και θα σας δώσει ένα Zen και ένα Philosophy Skill Chip. Χρήσιμες πληροφορίες θα σας δώσει και η Akiko. Θα την βρείτε στο μαγαζί δίπλα από τη Microsofts. Προσοχή μόνο, γιατί κάθε φορά που μιλάτε μαζί της πηγαίνετε στο δικαστήριο. Φροντίστε σε τέτοια περίπτωση να παίρνετε δικηγόρο, όσο άχρηστος και αν σας φαίνεται.

Ανεξιχνίαστος είναι ο ρόλος της κοπέλας που βρίσκεται στον πρώτο δρόμο δεξιά του Cheap Hotel (δεν την έχω καταφέρει να μου πει τίποτα), καθώς και η Maas Biolabs απέναντι από το σπίτι του Julius Dean. Κάθε φορά που βρίσκεστε εκεί, το παιχνίδι σας λέει ότι η πόρτα είναι κλειδωμένη. Φυσικά, αυτονόητο είναι ότι δεν έχω κάνει τίποτα στο Freeside, ούτε στο Zion Cluster.

Αυτά με το Neuromancer. Τα tips είναι προσφορά της στήλης και επαναλαμβάνω, αν κάποιος ξέρει κάτι για το παιχνίδι, ας πάρει στο περιοδικό. Let's get going.

BOUNDER

(SPECTRUM)

POKE 35937,0 για άπειρες ζωές.

THUNDERCATS

(SPECTRUM)

POKE 31403,0 για άπειρες ζωές. Αυτά από την Κέρκυρα και τον Ανδρέα Λιβιτσάνο.

ZAK Mc KRACKEN

Πηγαίνετε στη 19 λεωφόρο στο Lous Loans. Κάντε Buy hat, buy nose glasses, put on hat, put on nose glasses. Πηγαίντε πίσω στη 13 λεωφόρο στο Phone Company. Κάντε hire phone bill for represantative. M' αυτόν τον τρόπο δεν θα πληρώσετε το λογαριασμό του τηλεφώνου σας.

Η Cashcard της Annie βρίσκεται κάτω από το Blotter. Επίσης, στον Αρη να παίρνετε πάντα δύο tokens. Αυτά τα ωραία tips από τον Great Elias Κορκόνδειλα. Τον ευχαριστούμε.

CLOWN'O MANIA

(AMIGA)

Πατώντας το HELP, αποκτάτε περισσότερα razors και jumps. Από τον Χάρη Χρυσικόπουλο.

FIGHTER BOMBER

(AMIGA)

Αν έχετε ταλαιπωρηθεί αρκετά με τις δύσκολες αποστολές του παιχνιδιού, μπορείτε να το εκδικηθείτε. Φορτώστε έναν sector editor και βάλτε τη δεύτερη δισκέτα του παιχνιδιού. Εκεί, στο block 2, track 0, sector 2 και head 0,

Εγώ τα λέω, αλλά κανείς δεν με ακούει. Το joystick είναι ευαίσθητο πράγμα κύριε.
Τι το τραβολογάς συνέχεια σε shoot 'em ups;
Βάλε του και κανένα ποδοσφαιράκι, κανέναν εξομοιωτή, κανένα tennis, να λιγδώσει το fire button του.

βρίσκονται σωσμένα τα στοιχεία (log) των πιλότων. Δηλαδή το όνομα, το αεροπλάνο, οι αποστολές, οι κατεστραμμένοι επίγειοι στόχοι κ.λπ. Τα νούμερα είναι αρκετά εύκολο να τα βρείτε και να τα αλλάξετε. Το κολπάκι μας ήρθε από την Logical Software. Ευχαριστούμε.

HARD DRIVIN'

Ο Γιάννης Αλιπραντής ανακάλυψε και μας έστειλε το ακόλουθο tip: Μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι, αντί για αυτόματη αλλαγή ταχυτήτων, διαλέγετε κανονική. Κατόπιν ξεκινάτε και μόλις η ταχύτητά σας φτάσει κάποια ικανοποιητικά επίπεδα, πατάτε το πλήκτρο N. Θα διαπιστώσετε ότι η ταχύτητα μένει ίδια και δεν βγαίνετε από το δρόμο στις στροφές. Το κόλπο σταματάει μόνο αν τρακάρετε. Το tip βρέθηκε σε Atari, μπορεί όμως να λειτουργήσει και σε Amiga.

ROBOCOP

(AMSTRAD)

Το παιχνίδι αυτό ταλαιπωρεί αρκετούς gamers, καθώς οι επεμβάσεις δεν λειτουργούν σε μερικές εκδόσεις του. Αν έχετε κάποιο παρόμοιο πρόβλημα, δοκιμάστε το παρακάτω listing:

```
10 ' ROBOCOP'S POKES - By
Panayiotis Kapos
20 CALL &BC02:MODE 1:
MEMORY &4CB3:
LOAD"ROBOCOP.001",
&8628:CALL &8628 30
LOAD"ROBOCOP.002",&4CB4
40 POKE &8919,&AA ' INF.
ENERGY
50 POKE &9499,&AA ' INF.
TIME
60 CALL &4CB4
```

Το listing λειτουργεί στην disk version του παιχνιδιού. Μας το έστειλε ο Παναγιώτης Κάπος.

SAVAGE

(AMSTRAD)

Πληκτρολογήστε το παρακάτω listing. Είναι για το δεύτερο και το τρίτο μέρος του παιχνιδιού. Στις γραμμές με τα REM δίνονται και οι αντίστοιχοι κωδικοί:

```
160 ' *** SAVAGE'S 2 POKES
*** CODE <SABATTA>
170 DATA 3E,B7,32,63,0D '
INF. LIVES
180 DATA C3,00,01,XX 'DON'T
CHANGE IT
190 '
200 ' *** SAVAGE'S 3 POKES
*** CODE <FERGUS>
210 DATA 3E,FF,32,B3,0C,
32,FF,0C ' 255 LIVES AFTER
GIVING <FERGUS> AS CODE
220 DATA C3,00,01,XX
230 ST=&B500:POKE
&A0B1,&0:POKE &A0B2,&B5
240 READ A$:IF A$="XX"
THEN CALL &A000 ELSE
POKE ST,VAL("&"+A$):
ST=ST+1:GOTO 240
```

Δώστε RUN τώρα. Ολα τα listings μας ήρθαν από τον Παναγιώτη Κάπο. Good work.

HEROES OF THE LANCE

Μερικές χρήσιμες οδηγίες από τον Γιάννη "Magic John" Χάτσιο: Χρησιμοποιήστε τον Tasslehoff ως ανιχνευτή, κρατώντας τον ενεργοποιημένο σχεδόν συνέχεια. Θα σας φανεί πολύ χρήσιμος με τις παγίδες.

Caramon: Κάνει πολύ καλή δουλειά με το ακόντιο (κυρίως στα πετούμενα πλάσματα). Καλό θα είναι να τον έχετε ενεργοποιημένο όταν κάνει μάγια ο αδελφός του Raistling.



Τον βλέπει και παίρνει κουράγιο. Για να εξοντώσετε πιο εύκολα τα πνεύματα, χρησιμοποιήστε Spiritual Hammer.

Riverwind και Tanis: Κάνουν πολύ καλή δουλειά με το τόξο, ιδίως στους δράκους που φτύνουν φωτιά και δεν μένουν σταθεροί σ' ένα σημείο. Μπορείτε να τους προστατεύσετε από τις φλόγες με το ξόρκι Protection from dragon's breath. Το ξέρει η Goldmoon. Sturm: Χρησιμοποιήστε τον στις μάχες σώμα με σώμα με ιππότες, κάνοντάς τον να χτυπάει τους αντιπάλους του στο κεφάλι. Τα αποτελέσματα θα είναι ιδιαίτερα ικανοποιητικά. Για τις μάχες σώμα με σώμα με φτερωτά πλάσματα χρησιμοποιήστε τον Tanis, ενώ για τις αράχνες τον Flint.

Flint: Η ικανότητά του να πετάει το τσεκούρι του μακριά θα σας βγάλει από πολλές δύσκολες καταστάσεις.

Raistling και Goldmoon: Οι μάγοι της παρέας. Προσέξτε τους σαν τα μάτια σας. Ο Raistling κάνει πολύ μεγαλύτερο άλμα από τους υπόλοιπους, ενώ τα spells του, Webb, Charm και Sleep ακινητοποιούν τους εχθρούς σας. Η Goldmoon απ' την άλλη, με τα Cure Critical Wounds και Raise Dead, είναι πολύ χρήσιμη.Μερικά πράγματα τώρα για τα potions που βρίσκετε.Στο πρώτο level υπάρχουν δύο. Με το πρώτο οι δράκοι χάνουν δύναμη, ενώ με το δεύτερο γιατρεύονται μερικά τραύματά σας. Level 2: Υπάρχουν και εδώ δύο potions. Με το πρώτο γιατρεύονται μερικά τραύματά σας και με το δεύτερο βελτιώνονται οι ασπίδες σας. Level 3: Και εδώ δύο potions. Με το πρώτο αισθάνεστε δυνατότεροι και με το δεύτερο επουλώνονται μερικά τραύματά σας. Level 4: Εδώ έχουμε πέντε potions. Με τα δύο πρώτα ισχυροποιείται η ασπίδα σας, με το τρίτο επουλώνονται μερικά από τα τραύματά σας, και με τα υπόλοιπα δύο αισθάνεστε δυνατότεροι. Level 5: Δύο potions. Με το πρώτο οι δράκοι χάνουν δύναμη και με το δεύτερο βελτιώνεται ο οπλισμός σας. Οσο για τα δαχτυλίδια (Gem Rings), αυτά υπάρχουν στα levels 3,4 και 5 (στο 4 υπάρχουν δύο). Ολα βελτιώνουν τον ολπισμό σας. Γιάννη σε ευχαριστούμε και είναι πράγματι κρίμα που δεν μπορούμε να δημοσιεύσουμε το χάρτη σου. Περιμένουμε συνέχεια από εσένα.

Εδώ όμως κλείνουμε. Θα τα πούμε στο επόμενο Pixel. Περιμένουμε επεμβάσεις σας. Asta la vista babies!!!

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

CABAL

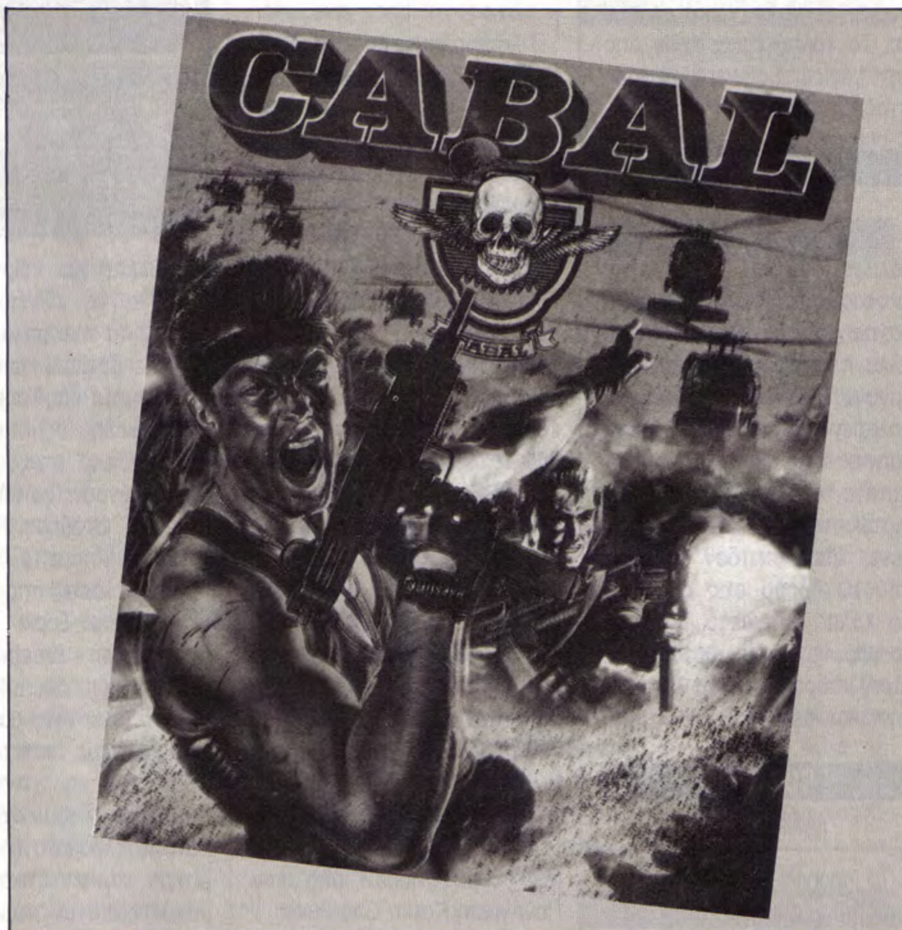
AMIGA

Το Operation Wolf σίγουρα όλοι το ξέρετε, το ίδιο ισχύει και για το Operation Thunderbolt: καταστροφές, βία, αίμα και κακό. Δε χρειάζεται να πω περισσότερα. Ισως ορισμένοι από σας να θυμούνται ένα πανάρχαιο παιχνίδι της Atari με όνομα Missile Command. Τι το σπουδαίο είχε αυτό; Αναφέρομαι σε μια περιστρεφόμενη μπίλια, κοινώς ονομαζόμενη Trackball, που καθοδηγούσε ένα στόχαστρο στην οθόνη. Το Cabal δεν είναι παρά άλλο ένα αιματηρό παιχνίδι στο στιλ των δύο Operation, όπου τα δύο πανάκριβα Uzi αντικαταστάθηκαν από Trackballs.

Η Ocean ανέθεσε σε κάτι Γάλλους να μετατρέψουν το coin-op σε μορφή ικανή να εργαστεί σε Amiga. Εκεί πέφτουμε ένα σκαλί πιο κάτω, διότι τα Trackballs αντικαταστάθηκαν από Joysticks.

Αν έτυχε λοιπόν να το αγοράσετε, ίσως σας φανεί χρήσιμο το διπλανό listing που χαρίζει άπειρες ζωές για τους λάτρεις της επιβίωσης και άπειρες χειροβομβίδες για τους λάτρεις της καταστροφής...

● **του Χρίστου Μιχόπουλου**



Listing

```
100 REM ****************************
110 REM *   Amiga Cabal  Cheat     *
120 REM *    Code by Christos      *
130 REM *    (c) 1990 PIXEL        *
140 REM ****************************
150 REM
160 cheat =480*1024:a =cheat
170 READ v$:IF UCASE$(v$)="OOPS" THEN 200
180 v =VAL("&h"+v$):c =c+v
190 POKEW a,v:a =a+2:GOTO 170
200 IF c=268554& THEN 220
210 PRINT "Data error. Cheat aborted.":END
220 REM
230 POKEW cheat+130,&H4E71:REM Infinite Lives
240 POKEW cheat+140,&H4E71:REM Infinite Grenades
```

Listing

```
250 PRINT "Please insert your CABAL disk in"
260 PRINT "drive 0 and click the left mousebutton."
270 CALL cheat
280 REM
290 DATA 6022,0007,800A,0000,0000,4AFC,0007,800A
300 DATA 0007,80A4,0121,00FF,0000,0000,0000,0000
310 DATA 0007,8054,2C78,0004,42AE,002E,2D7C,0007
320 DATA 8002,0226,4EAE,FD9C,2D40,022A,4EAE,FF88
330 DATA 0839,0006,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,00D0
340 DATA 0080,4E40,23F8,006C,0007,80A0,303C,0015
350 DATA 41FA,0016,43F8,0300,32D8,51C8,FFFC,21FC
360 DATA 0000,0300,006C,4E75,0C79,5F97,0006,ABF0
370 DATA 661C,6008,33FC,6002,0003,7C56,6008,33FC
380 DATA 6002,0003,93CE,21F9,0007,80A0,006C,4EF9
390 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,OOPS
```

DR DOOM'S REVENGE

SPECTRUM

Σπάνια βλέπουμε ιστορίες από τα τόσο αγαπητά σε μας Marvel Comics να μεταφέρονται στους οικιακούς υπολογιστές. Να όμως, που αυτό έγινε. Αντιμετωπίζετε, λοιπόν, τους γνωστούς αντιπάλους των Spiderman και Captain America, μέχρι να εξοντώσετε τον Dr Doom. Δύσκολα τα πράγματα, καθώς οι κακοί είναι πολλοί και ευτραφείς. Με την επέμβαση όμως που ακολουθεί, αποκτάτε άπειρη ενέργεια και το παιχνίδι γίνεται επίσης γρηγορότερο. Πληκτρολογήστε κάθε listing με προσοχή και σώστε τα σε μια άδεια κασέτα με SAVE "D1" LINE 10 και SAVE "D2" LINE 70 αντίστοιχα. Προσοχή: μην αλλάξετε την αρίθμηση των γραμμών και αν έχετε Spectrum 128k, επιλέξτε το 48k mode. Γυρίστε τη νέα κασέτα στην αρχή και δώστε LOAD "". Οταν η οθόνη γίνει μαύρη, τότε βάλτε την πρωτότυπη κασέτα να παίζει από την αρχή.

● του Θεόδωρου Δεβελέγκα

Listing 1

```
 1 REM ***********************
 2 REM *    DR DOOM'S REVENGE    *
 3 REM *   another  great hack   *
 4 REM.*  by dj. THEO DEVELEGAS  *
 5 REM ***********************
10 CLEAR: FOR F=23296 TO 9e9: READ A
20 IF A<>999 THEN POKE F,A: NEXT F
30 LOAD ""
40 DATA 229,213,17,1,214,253,229,225
50 DATA 167,237,82,32,4,253,54,31,255
60 DATA 209,225,58,172,132,50,63,132
70 DATA 167,192,195,178,132,999
```

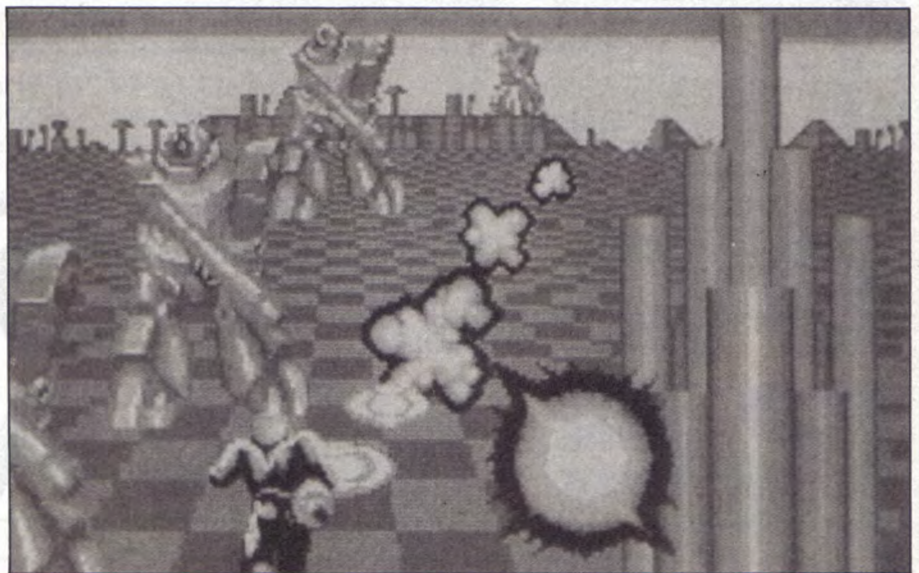
Listing 2

```
25 POKE 33307,0: POKE 33965,195
26 POKE 33966,0: POKE 33967,91
70 MERGE "": PAPER 0: RUN
```

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

SPACE HARRIER II

CBM



Το Space Harrier της Sega δημιούργησε φοβερές εντυπώσεις όταν πρωτοκυκλοφόρησε στις Arcades, πριν από κάμποσα χρόνια. Πέρα από τα άψογα γραφικά και το ξέφρενο gameplay, αίσθηση προκάλεσε το υδραυλικό σύστημα κίνησης της καμπίνας του παίκτη που σήμερα θεωρείται κάτι το συνηθισμένο στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Μόλις πρόσφατα, η Grandslam κυκλοφόρησε τη συνέχεια αυτής της περιπέτειας σε 8-μπιτα και 16-μπιτα μηχανήματα που λέγεται - πώς αλλιώς; - Space Harrier II. Και πάλι η δράση είναι γρήγορη και σαρωτική, και πάλι οι ζωές χάνονται με ραγδαίο ρυθμό. Και πάλι είμαι εγώ εδώ, να απαλύνω τα πονεμένα δάχτυλα των gamers. Γι' αυτό, αν έχετε το παιχνίδι σε κασέτα για τον Commodore 64, καιρός είναι να εξασκήσετε τα δάχτυλά σας σε κάτι πιο παραγωγικό. Μιλάμε για το διπλανό listing που χαρίζει - τι άλλο; - άπειρες ζωές...

● **του Χρίστου Μιχόπουλου**

Listing

```
100 REM ******************************
110 REM *  C64 SPACE HARRIER II CHEAT  *
120 REM *        CODE BY CHRISTOS      *
130 REM *          (C) 1990 PIXEL      *
140 REM ******************************
150 REM
160 FOR A=272 TO 318:READ B:POKE A,B:C =C+B:NEXT A
170 IF C<>4694 THEN PRINT "ERROR IN DATA LINES!":END
180 POKE 157,128:SYS 272
190 REM
200 DATA 169,1,170,168,32,186,255,169,5,162,58,160,1,32,189
210 DATA 255,169,0,32,213,255,169,50,141,88,3,169,1,141,89
220 DATA 3,76,52,3,169,173,141,21,46,76,0,6,84,80,82,79,71
```

HITPACK 13
για Amstrad CPC 664/6128

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΚΑΙ ΣΕ ΔΕΛΤΙΟ

ΠΡΟ-ΠΟ ΑΠΛΟ ΔΕΛΤΙΟ | 8 | ΣΤΕΛΕΧΟΣ 1058914

.....ΟΠΑΠ ....για τον αθλητισμό και τα νιάτα ....

	ΟΜΑΔΑ 1	ΟΜΑΔΑ 2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	ΑΠΟΛΛΩΝ Θ.	Π.Α.Ο.Κ.	1	2	X	1	X	1	1	1	1	1
2	ΑΡΗΣ Θ.	ΠΑΝΙΩΝΙΟΣ	1	1	X	1	1	1	X	X	2	2
3	ΒΕΡΟΙΑ	ΠΑΝΑΧΑΪΚΗ	2	X	1	2	2	1	X	1	1	1
4	ΔΙΑΓΟΡΑΣ ΡΟΔΟΥ	Α.Ε.Κ.	X	X	2	1	1	X	X	1	1	1
5	ΕΘΝΙΚΟΣ Π.	ΠΑΝΣΕΡΡΑΪΚΟΣ	1	1	2	X	X	1	1	1	1	1
6	ΛΕΒΑΔΕΙΑΚΟΣ	ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ Π.	2	2	1	1	1	2	1	X	1	1
7	Ο.Φ.Η.	ΛΑΡΙΣΑ	2	1	1	1	1	2	1	X	2	1
8	ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟΣ	ΗΡΑΚΛΗΣ Θ.	1	1	X	1	1	X	1	X	2	1
9	ΔΟΞΑ ΔΡΑΜΑΣ	ΑΠΟΛΛΩΝ ΑΘ.	X	X	X	1	1	X	1	X	1	1
10	ΕΔΕΣΣΑΪΚΟΣ	ΤΡΙΚΑΛΑ	X	2	1	X	X	1	1	1	1	1
11	ΚΑΛΛΙΘΕΑ	ΞΑΝΘΗ	X	2	1	X	X	X	X	X	X	X
12	ΝΑΟΥΣΑ	ΠΙΕΡΙΚΟΣ	1	1	1	X	X	2	2	2	2	2
13	ΧΑΡΑΥΓΙΑΚΟΣ	ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ ΒΟΛΟΥ	1	1	1	1	1	1	X	1	X	2

ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ

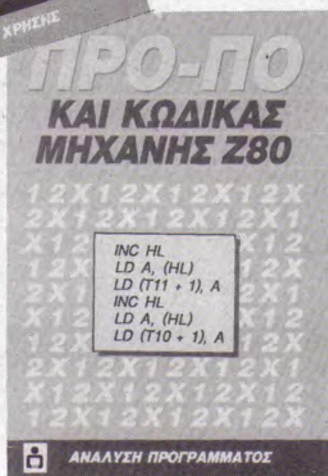
ΠΡΑΚΤΟΡΑΣ

Δελτίο 13 αγώνων της 21/2/88

ΧΩΡΟΣ ΕΠΙΚΟΛΛΗΣΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ | ΣΦΡΑΓΙΔΑ ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟΥ

Επώνυμο ....
Ονομα ....
Πόλη ....
Διεύθυνση ....







ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟΠΟ ΜΕ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΕ ΤΟΣΟ ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ

- *Βάρος (πόντοι) τελικής στήλης.*
- *Συνεχόμενα στημεία τελικής στήλης.*
- *Παραγώγιση σε 13 ομίλους.*
- *Μονά ζυγά για κάθε όμιλο.*
- *Παραστάσεις σταθερές και αυτοδανειζόμενες.*
- *Καθορισμός των θέσεων όταν θα ζητούνται οι παραστάσεις.*
- *Όρος επί του συνόλου των παραστάσεων (από - έως) και κατά πόσο είναι αποδεκτές ή όχι στο σύνολο.*
- *200 βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.*
- *15 διπλές βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.*
- *Συμμετρικά σημεία τελικής στήλης (πεταλούδα).*
- *Αναλυτικός πίνακας σημείων ανά θέση.*
- *Μέτρημα στηλών, σε χρόνους από 6 έως 25 λεπτά, με όλους τους όρους μέχρι και για 13 τριπλές.*
- *Εμφάνιση του πράσινου δελτίου στην οθόνη.*
- *Εκτύπωση σε δελτίο.*
- *Σώσιμο σε αρχείο των συστημάτων που παίζετε.*
- *Διαλογή επιτυχιών των συστημάτων.*

ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΤΖΩΡΤΖΑΚΗ

Πληροφορίες / Παραγγελίες: 9238672-5

ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ COMPUPRESS

SCORES & SCORERS

GAMES MASTERS NOEMBPIOY

OPERATION THUNDERBOLT

3.850.000	Νικος Καπετανίδης	(Amiga)
3.200.000	Κώστας Χαραλάμπους	Amiga)
2.800.000	Κώστας Κατρανιάς	(Amiga)
2.600.000	Μιχάλης Παναγιωτόπουλος	(Amstrad)
2.580.000	Τασος Καμιάνης	(Amiga)

DEFLEKTOR

340.000	Πέτρος Μελετής	(Atari ST)
300.000	Γιάννης Γκοτάβος	(Atari ST)
250.890	Ανδρέας Παπαμιχαήλ	(Commodore 64)
240.000	Σταύρος Τεστόρης	(Atari ST)
235.440	Σπύρος Παπαγκάρης	(Atari ST)

MATCH DAY II

20-0	Απόστολος Τσιούνης	(Amstrad 6128)
18-0	Δημήτρης Τυπάλδος	(Spectrum +)
16-0	Σπύρος Γκολίτσης	(Amstrad 6128)
15-1	Απόστολος Μπαλογιάννης	(Amstrad 6128)
13-0	Λάκης Ντερμετζιάν	(Amstrad 6128)

RETURN OF THE JEDI

700.000	Κώστας Πετράκης	(Amstrad)
640.000	Γιάννης Κριτής	(Amiga 500)
350.000	Ακης Κωστάκος	(Amiga 500)
215.000	Βαγγέλης Τζιώρος	(Atari 520)
200.000	Γιώργος Μαραβέλιας	(Amstrad)

SPLIT PERSONALITIES

305.500	Γιάννης Πετρόπουλος	(Amstrad 6128)
280.400	Νικος Ορφανός	(Amstrad 6128)
192.500	Τάσος Πατώκος	(Amstrad 6128)
180.000	Θανάσης Γιόμπασης	(Amstrad 6128)
160.000	Μιχάλης Ταλαντάνκης	(Amstrad 6128)

SWORD OF SODAN

405.800	Θάνος Καλφόπουλος	(Amiga 500)
380.000	Τάσος Πρημικήριος	(Amiga 500)
322.250	Κώστας Παπουτσής	(Amiga 500)
295.000	Νίκος Μωράκης	(Amiga 500)
293.250	Θοδωρής Ανδρεάδης	

XENON II

850.000	Παύλος Κατσαρός	(Amiga 500)
700.000	Γιώργος Βιστακός	(Amiga 500)
500.000	Αντώνης Δεβελής	(Amiga 500)
480.000	Σπύρος Μανόπουλος	(Amiga 500)
475.000	Μάνθος Μπουριώτης	(Amiga 500)

DOUBLE DRAGON

322.450	Νίκος Ζαλώνης	(Multitech PC)
130.000	Φώτης Θωμάς	(Spectrum +)
121.800	Γιάννης Αλιπραντής	(Atari ST)
117.710	Σάββας Σαββόπουλος	(Amiga 500)
115.450	Δημήτρης Καρνασιώτης	(Atari ST)

DALEY THOMSON'S OLYMPIC CHALLENGE

10.056	Σπύρος Φραγκίσκος	(Amstrad 6128)
9.712	Σπύρος Πατέστος	(Amstrad 6128)
9.511	Παντελής Παλουμπής	(Amstrad 6128)
9.450	Τάσος Σμουρναίος	(Atari ST)
9.332	Αργύρης Κασδαγλής	(Amstrad 6128)



WONDER BOY

545.530	Παναγιώτης Βουτσκίδης	(Amstrad 6128)
535.590	Μάριος Μελισσηνός	(Amstrad 6128)
512.690	Κώστας Βασιλειάδης	(Amstrad 6128)
495.220	Βαγγέλης Κρητικός	(Amstrad 6128)
490.240	Τακης Τζανετός	(Amstrad 6128)

RYGAR

2.100.000	Παναγιώτης Μακράκης	(Amstrad 6128)
1.413.000	Χάρης Δόλγυρας	(Amstrad 6128)
1.350.700	Θοδωρής Γουμενίδης	(Amstrad 6128)
950.000	Κώστας Σκαπάρης	(Amstrad 6128)
700.000	Δημήτρης Σκοδράς	(Amstrad 6128)

BOMB JACK I

1.900.000	Παύλος Παρασκευούδης	(Spectrum)
1.277.340	Κώστας Σωτηρίου	(Amstrad 6128)
1.265.000	Γιάννης Δαφέρμος	(Amstrad 6128)
1.250.000	Πάνος Μότσιος	(Amstrad 6128)
1.089.000	Γιώργος Τσακωνάκης	(Amstrad 6128)

SOLOMON'S KEY

6.905.140	Μιχάλης Σουμελίδης	(Commodore 64)
4.133.500	Γιάννης Κυραννός	(Amstrad 6128)
2.774.600	Ευρυπίδης Δήμου	(Amstrad 6128)
2.675.600	Ηλίας Δοβλέτης	(Amstrad 6128)
1.637.700	Παναγιώτης Μιχαλίτσης	(Amstrad 6128)

TARGET RENEGADE

4.011.000	Χρήστος Στόγιας	(Amstrad 6128)
3.608.800	Κώστας Θεοδωρίδης	(Amstrad 6128)
2.890.000	Βασίλης Γρηγορίου	(Amstrad 6128)
1.867.400	Αγαμεμνων Ματζιώτης	(Amstrad 6128)
1.593.000	Αντώνης Λιβανής	(Amstrad 6128)

PETER BEARDSLEY'S INT. FOOTBALL

(20 Λεπτά)

16-2	Σοφία Κατσούλη	(Atari 1040 ST)
16-3	Στέργιος Φούφας	(Amstrad 6128)
14-2	Γιώργος Τσατάς	(Atari 1040 ST)

BASKET MASTER
ΕΠΙΠΕΔΟ NOVICE

240-10	Δημήτρης Παπακυριάκου	(Amstrad 6128)
207-6	Χρήστος Μουρμούρης	(Commodore 64)
199-6	Θανάσης Βαζδιοβανίδης	(Commodore 64)
182-2	Θοδωρής Οψιμός	(Amstrad 464)
176-4	Αργύρης Γαβαλάς	(Amstrad 6128)

ΕΠΙΠΕΔΟ NBA

181-4	Παναγιώτης Βιτάκης	(Amstrad 6128)
120-12	Κώστας Κακόγιαννης	(Amstrad 6128)
62-9	Λευτέρης Μιχαήλ	(Amstrad 6128)
63-15	Τάκης Μάτσιος	(Amstrad 6128)

OPERATION WOLF

625.227	Νίκος Σωτηρόπουλος	(Amstrad 6128)
610.93	Δημήτρης Τυπάλδος	(Spectrum +2)
606.790	Χρήστος Διονυσόπουλος	(Spectrum +3)
583.662	Χάρης Περγαντής	(Spectrum 128)
582.046	Νίκος Σωτηρόπουλος	(Spectrum +2)

DALEY THOMSON'S SUPER TEST

(Day I + Day II)

55.340	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
49.630	Θανάσης Μάλφας	(Amstrad 6128)

PACMANIA

653.720	Γιώργος Αναδιώτης	(Amiga 500)
650.720	Jimmy ® Ζήκος	(Amiga 500)
649.730	Χαράλαμπος Ρέτικας	(Amiga 500)
636.750	Μανώλης Βασιλάκης	(Amiga 500)
560.190	Χρήστος Γενεντές	(Spectrum)

KICK OFF

(Επίπεδο International, χρόνος 2Χ5)

14-0	Lekó '90	(Amiga 500)
10-0	Χούλης Πανταζής	(Amiga 500)
9-0	Χρήστος Κυριαζής	(Atari ST)
8-0	Σταύρος Θεοφιλάκος	(Amiga 500)

CHASE H. Q.

3.457.800	Χρήστος Πάτσιος	(Atari ST)
2.820.500	Νίκος Καπάτανης	(Amiga)
1.900.000	Δημήτρης Ασκίδης	(Atari ST)
1.740.000	Αντώνης Μπιράκας	(Amiga)
1.500.000	Σπύρος Λίβας	(Atari ST)

ΑΛΛΗΛΟ

ΠΟΝΕΜΕΝΑ ΜΑΤΙΑ

Εδώ και λίγο καιρό δουλεύω σε έναν Amstrad PC1512, με ασπρόμαυρη οθόνη, και ανακάλυψα ότι η οθόνη του κουράζει τα μάτια μου, καθώς είμαι αναγκασμένος να δουλεύω αρκετές ώρες κάθε μέρα. Ψάχνοντας λύση στο πρόβλημά μου απευθύνομαι σε σας, μια που κανείς από τους εδώ εμπόρους, με τους οποίους ήρθα σε επαφή, δεν μου έδωσε ικανοποιητικές απαντήσεις. Νομίζετε ότι θα έπρεπε να χρησιμοποιήσω κάποιο φίλτρο; Αν ναι, τι είδους; Μπορείτε να μου συστήσετε κάποιον κατασκευαστή;

Υπάρχει μήπως διαφορετικός τρόπος αντιμετώπισης του προβλήματός μου;

Μ. Ιώβης

Το πρόβλημα της κούρασης των ματιών, αγαπητέ φίλε, είναι γνωστό σε όλους μας (και δεν χρειάζεται να το επιβεβαιώσει καμιά στατιστική. Λίγες ώρες μπροστά στο monitor μας φτάνουν για να το διαπιστώσουμε). Και το καλύτερο monitor είναι "ένοχο", πόσο μάλλον τα monitors της Amstrad που κάθε άλλο παρά κολακευτικά σχόλια έχουν ακούσει. Η κούραση με λίγα λόγια προέρχεται από την εστίαση του φωτός που υπάρχει στο χώρο κατευθείαν στα μάτια του χρήστη. Δηλαδή οι αντανακλάσεις και το διάχυτο φως του δωματίου πέφτουν επάνω στην οθόνη, η οποία τις συγκεντρώνει σαν καθρέφτης και τις εκπέμπει στα μάτια μας, κουράζοντάς τα. Ενα φίλτρο που απορροφά τις ακτινοβολίες είναι μια πολύ καλή λυση, τόσο καλή όσο καλό είναι και το φίλτρο που αγοράζεις. Τα καλύτερα φίλτρα που κυκλοφορούν στην αγορά χρησιμοποιούν πολωτικά φιλμ και γείωση για την απορρόφηση των υπόλοιπων ραδιοακτινοβολιών που εκπέμπονται. Ομως τίποτε δεν είναι καλύτερο από μια απλή προληπτική μέθοδο: Κάθε μια ή δυο ώρες σταματάς κάθε εργασία και σηκώνεσαι από την καρέκλα για δέκα περίπου λεπτά (ελπίζω να μην κατευθύνεσαι κατευθείαν στο ψυγείο). Η μέθοδος έχει θεσμοθετηθεί στη Γερμανία, με σκοπό την προστασία των εργαζομένων σε υπολογιστές. Μέχρι να γίνει κάτι τέτοιο και εδώ, θα πρέπει να πάρεις την πρωτοβουλία μόνος σου. Νιώθεις κατατοπισμένος;

ΕΜΠΡΟΣ; ΜΠΛΙΙΙΙΙΙΡΡΡΡΜΠ

Είμαι κάτοχος ενός Amstrad 6128. Θέλω να σε ρωτήσω αν μπορώ να βάλω modem στον υπολογιστή μου. Αν ναι, τότε περίπου πόσο θα μου κοστίσει και ποιες διαδικασίες θα χρειαστούν για να το συνδέσω (δημιουργία νέας τηλεφωνικής γραμμής κ.λπ.);

Μ. Δημητριάδης

Μπορείς, αφού πρώτα προμηθευτείς το σειριακό (RS232) interface που λείπει από τον υπολογιστή σου. Κατόπιν μπορείς να αγοράσεις όποιο modem σου αρέσει. Θα το συνδέσεις "σε σειρά" με την τηλεφωνική γραμμή (συνδέεις το modem με την γραμμή και κατόπιν το τηλέφωνο σε ειδική υποδοχή του modem). Με το ειδικό πρόγραμμα που θα προμηθευτείς θα μπορέσεις να ακούσεις πολύ σύντομα το πρώτο "Μπλιιιιρμπ" να ακούγεται από το μεγαφωνάκι του modem σου. Ειδική τηλεφωνική γραμμή δεν θα χρειαστείς. Για περισσότερες και εγκυρότερες πληροφορίες μπορείς να απευθυνθείς στις πληροφορίες του ΟΤΕ, οι οποίες θα σε ... πονοκεφαλιάσουν μέσα σε εκπληκτικά μικρό χρονικό διάστημα. Ακόμα περιμένουμε να δούμε τι θα γίνει με την "ειδική αντιμετώπιση" των modems από τον ΟΤΕ και τις εταιρίες κατασκευής που θα είναι "εγκεκριμένες" για τη δημιουργία ενός "εθνικού δικτύου ανταλλαγής πληροφοριών για το εσωτερικό και το εξωτερικό". Αλλά καλύτερα να μην τα σκέφτεσαι όλα αυτά. Πρόκειται για όνειρα, από εκείνα που βλέπει κανείς καλοκαιρινές νύχτες... ■

ΟΙ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΠΟΥ ΗΡΘΑΝ ΑΠΟΨΕ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΛΙΑ

Εδώ και δυο χρόνια περίπου είμαι κάτοχος ενός Amstrad CPC. Σε δυο μήνες όμως θα τον αλλάξω και θα αποκτήσω μια Amiga 500. Σίγουρα η Amiga έχει τα πιο καλά γραφικά και ήχο (μιλάω για τους home computers βέβαια). Θα είναι ικανή όμως να με βοηθήσει και αργότερα σε επαγγελματικά θέματα; Εχω ακούσει ότι ο Atari είναι πιο "επαγγελματικός" (από την Amiga). Κατά πόσον αληθεύει αυτό και εσύ ποιον μου προτείνεις; Επίσης έτυχε να πέσει στα χέρια μου, πριν από λίγο καιρό, ένα πράσινο-ασπρόμαυρο παιχνίδι, παρόλο που ο υπολογιστής μου είναι έγχρωμος (αυτό δεν με πειράζει και πολύ, γιατί είναι αρκετά συνηθισμένο στον Amstrad). Αυτό όμως (ξέχασα να πω ότι το παιχνίδι είναι το Super Wonder Boy) που με έχει εκνευρίσει είναι το ότι στην 7η πίστα, και ενώ έχω φτάσει με άριστο εξοπλισμό, δεν μπορώ να προχωρήσω πιο κάτω, γιατί απλούστατα το "μεταφορικό μέσο", στο οποίο πρέπει ν' ανεβώ, αν θέλω να συνεχίσω, ενώ το βλέπω καθαρά να πηγαίνει πάνω-κάτω, είναι σαν να μην υπάρχει. Στην αρχή νόμιζα πως είναι πρόβλημα της δισκέτας, αλλά μετά βεβαιώθηκα για το αντίθετο, γιατί και ένας φίλος μου μου είπε πως και αυτός έχει το ίδιο πρόβλημα. Θα σου ήμουν ευγνώμων, αν μου απαντούσες.

Χ. Αρώνης

Ο ST δείχνει πάντα πιο "επαγγελματικός" από την Amiga, και αν έκρινε κανείς τα προγράμματα μέχρι πριν από λίγο καιρό, θα έβλεπε ότι αυτό ήταν αλήθεια. Τώρα πια όμως η βιβλιοθήκη software της Commodore είναι το ίδιο πλούσια.

Ετσι όσο "επαγγελματικός" είναι ο ST, είναι και η Amiga (αν εξαιρέσει κανείς βέβαια τις αναλύσεις που χρησιμοποιούνται). Τι σου προτείνω; Α,α,α...τα 'χουμε πει αυτά!

Για το θέμα του Super Wonder Boy δεν έχω να σου πω πολλά πράγματα... Αφού πρώτα είναι σίγουρο ότι δεν φταις εσύ που δεν μπορείς να ανεβείς στο μεταφορικό μέσο (δοκίμασε ξανά με το joystick μερικές φορές), τότε, αν είναι πρωτότυπο, μπορείς να ζητήσεις από την υπεύθυνη εταιρία την αντικατάστασή του.

Αν όμως όχι, τότε πρόσεξε: μήπως έχεις στα χέρια σου κάποιο playable demo, από εκείνα που σε αφήνουν να παίξεις μό-



νο μέχρι κάποια ορισμένη πίστα; Επίσης θα πρέπει να σου επιστήσω την προσοχή στα σπασμένα παιχνίδια που κυκλοφορούν: ορισμένες φορές το ξεκλείδωμα προκαλεί και κάποια bugs στο πρόγραμμα, που δεν υπάρχουν στην πρωτότυπη έκδοση. Ελπίζω να σε "ξελάσπωσα" κάπως! ■

ΑΝ ΘΥΜΑΜΑΙ ΚΑΛΑ...

Αγαπητό Pixel, ασχολούμαιι με κάποιες ηλεκτρονικές κατασκευές και πρόσφατα ανακάλυψα μια δημοσίευσή σου σε ένα παλαιότερο τεύχος (τεύχος 42) και συγκεκριμένα την κατασκευή ψηφιακού - αναλογικού μετατροπέα (A/D D/A) για Amstrad CPC. Αυτή η κατασκευή μου είναι απαραίτητη, αλλά αντιμετωπίζω δυσκολίες στην πραγματοποίησή της, όπως η κατασκευή των 2 πλακετών διπλής όψης, τα δυσεύρετα ολοκληρωμένα κ.λπ. Γι' αυτό ενδιαφέρομαι για την έτοιμη κατασκευή και απευθύνομαι στο συνεργάτη σας Γ. Βασιλάκη. Αν τυχόν δεν υπάρχει έτοιμη, ενδιαφέρομαι και για την παρόμοια κατασκευή για Spectrum στο τεύχος 40 ή και για έτοιμες τις πλακέτες. Τέλος, αν δεν γίνεται (πράγμα που δεν εύχομαι) τίποτε από τα ανωτέρω, στείλτε ή δημοσιεύστε στη στήλη της αλληλογραφίας καταστήματα που θα μπορούσαν να αναλάβουν την κατασκευή των πλακετών (κατά προτίμηση στη Θεσσαλονίκη).

Γ. Ρούτσιος

Λυπάμαι που θα σε απογοητεύσω φίλε μου, αλλά ζητάς κάτι που υπήρχε πριν από 30 περίπου τεύχη! Ο χρόνος που έχει περάσει είναι πολύ μεγάλος και οι πλακέτες έχουν πια εξαντληθεί. Οσο για το φίλο μας το Γιώργο, μάλλον έχει ξεχάσει πια ότι υπήρξαν!...

Δυστυχώς οι απαντήσεις μας είναι αρνητικές 100%. Δεν ξέρουμε κανένα από τα γνωστά καταστήματα που να αναλαμβάνει να κατασκευάσει τις πλακέτες και να συναρμολογήσει το κύκλωμα. Πιθανόν κάποιος γνωστός σου ηλεκτρονικός να αναλάβει την κατασκευή, με την προϋπόθεση βέβαια ότι θα βρει τρόπο να κατασκευάσει την πλακέτα. Φοβάμαι ότι η βοήθεια που σου προσφέραμε είναι πολύ μικρή, αλλά...είπαμε, 30 ολόκληρα τεύχη! ■

SCORES ΚΑΙ ΑΛΛΑ

Εδώ και 2 μήνες περίπου είμαι ένας Amiga user και είμαι πολύ ευχαριστημένος από τον υπολογιστή μου. Από σένα θέλω να μου πεις:

1) Για τα score και την αντίστοιχη στήλη "scores και scorers". Αν ισχύουν τα scores, που γίνονται με τη βοήθεια κάποιου κωδικού (π.χ. Chase H.Q).

2) Θέλω να μου υποδείξεις τον καλύτερο και ισχυρότερο emulator της Amiga και, αν είναι δυνατόν, την τιμή του.

Ν. Γκότσης

1) Εννοείς τα scores που γίνονται με τη βοήθεια tips και cheat modes; Ε, όχι βέβαια! Αν είναι έτσι, τότε ξέρουμε από τώρα ποιοι είναι οι νικητές: ο Κώστας Βασιλάκης και ο Δημήτρης Ασημακόπουλος, οι οποίοι δεν εννοούν να παίξουν ένα παιχνίδι χωρίς να εκτοξεύσουν στο άπειρο όλα τα όπλα και τις ασπίδες ενέργειας, και στο τέλος δίνουν και αθανασία στο sprite τους... έτσι για καλό και για κακό. Στην περίπτωση αυτή, το score είναι πάντα το ίδιο: 999.999.

2) Ισχυρότερος emulator; Για ποιον υπολογιστή όμως; Γενικά και αόριστα πάντως, εγώ παραδέχομαι τον A-Max. ■

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΦΩΤΟΝΙΟΥ ΓΙΑ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ DELUXE

Είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 και θα ήθελα να σε ρωτήσω μερικά πράγματα γι' αυτήν.

α) Γίνεται στο Deluxe Paint III και στο Photon Paint να χρησιμοποιήσω light pen; Αν ναι, πόσο κοστίζει ένα light pen και πού μπορώ να το βρω;

β) Σκέφτομαι εδώ και καιρό να αγοράσω εκτυπωτή. Εχω στο νου μου τον Star LC-10 και έναν ink-jet (και οι δυο έγχρωμοι). Ποιον μου προτείνεις να πάρω και πόσο κοστίζει ο καθένας;

γ) Εχω ένα πρόβλημα εδώ και μισό μήνα με την Amiga: τα πλήκτρα της δεν λειτουργούν. Την πήγα για service, μου την έφτιαξε, αλλά ξαναχάλασε μετά από μια εβδομάδα. Αυτά. Θα ήθελα να σε συγχαρώ για την ωραία ύλη σου και θα ήθελα πολύ να δω το γράμμα μου στη στήλη της αλληλογραφίας.

Λ. Φαντίδης

Αγαπητέ μας φίλε, τα καλά σου λόγια τα δεχόμαστε με τις ανάλογες ευχαριστίες, έτσι για αρχή.

α) Εξαρτάται από το configuration του προγράμματος. Επειδή, απ' όσο ξέρω, το πρόγραμμα υποστηρίζει light pen, νομίζω ότι μπορείς να το χρησιμοποιήσεις. Πού θα το βρεις; Μάλλον θα 'πρεπε να ψάξεις στα καταστήματα και στην αντιπροσωπία, αν και φοβάμαι πως θα παιδευτείς κάπως γιατί τέτοιου είδους περιφερειακά δεν έχουν μεγάλη ζήτηση. Τα αποτελέσματα είναι γνωστά: ψάχνεις και δεν βρίσκεις.

β) Τα δυο μοντέλα έχουν μεγάλη διαφορά στην τιμή (και στην τεχνολογία βέβαια): ο LC-10 είναι ένας απλός dot matrix με μια έγχρωμη μελανοταινία και περιορισμένα χρώματα, ενώ η τεχνολογία ink-jet αποδίδει εκτυπώσεις φωτογραφικής ποιότητας. Κι ενώ ο Star κοστίζει λιγότερο από 90.000 δρχ., οι ink-jet εκτυπωτές τιμώνται πολλές εκατοντάδες χιλιάδες. Εγώ τώρα τι να σου προτείνω; Τον ink-jet φυσικά, αλλά μήπως θα 'πρεπε να ψιθυρίσεις την τιμή και στο πορτοφόλι σου; Σιγά σιγά βέβαια, γιατί και τα πορτοφόλια έχουν καρδιά...

γ) Δεν μπορώ να σε κατατοπίσω, γιατί δεν ξέρω τι συμβαίνει. Αυτό που ξέρω είναι ότι θα πρέπει να τηλεφωνήσεις στο service και να μην είσαι ΚΑΘΟΛΟΥ ευγενικός!

Σου ευχόμαστε καλή τύχη και κουράγιο. ■

COMPUTERS

SPECTRUM+3 που χρησιμοποιήθηκε μόνο για πέρασμα 25 τίτλων (παιχνίδια - εφαρμογές) και δίνεται μαζί με καλώδια: RGB monitor και Ηχου Load-Save Πωλείται: 50.000. Γιάννης 8819789, 7-10 μ.μ.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: SPECTRUM+3 45.000 δρχ., 600 games κ.λπ. (δισκέτες + κασέτες) 17.000, πράσινο μόνιτορ Philips με ήχο 21.000 δρχ. Πωλούνται και όλα μαζί μόνο 65.000 δρχ.!!! ΟΛΑ ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ! 0831-28571 ΓΙΩΡΓΟΣ.

AMSTRAD 6128 ΠΡΑΣΙΝΟ + 10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ + JOYSTICK 55.000. MONITOR COMMODORE 1084 S + ΦΙΛΤΡΟ 65.000. AMIGA DRIVE 3,5", 23.000. ΕΠΙΣΗΣ DRIVE 5 1/4" ΓΙΑ AMIGA (ΤΡΕΧΕΙ IBM ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ) 30.000 ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΗΛ. 4822143.

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ. Πουλούνται 3 AMSTRAD 6128 λόγω αγοράς μεγαλύτερου, σε άριστη κατάσταση + joystick + βιβλία + τα καλύτερα παιχνίδια του PIXEL Boutique και του Software Review αξίας 20.000 δρχ. (Rainbow Islands, Chase HQ, P47, Op. Thunderbolt, Vendeta, Manchester United) + επειδή ο AMSTRAD δεν είναι μόνο για παιχνίδια, ακόμα σχεδιαστικά, μουσικά, εκπαιδευτικά, γλώσσες, αντιγραφικά... ΟΛΑ σε σούπερ ΤΙΜΗ: 59.000. Μπορούμε να τα στείλουμε σε όλη την Ελλάδα μέσω λεωφορείων. ΤΗΛ.: 6511778.

AMSTRAD 6128 πράσινος σε άριστη κατάσταση μαζί με συσκευασία, 10 δισκέτες με προγράμματα, βιβλία, δισκετοθήκη. ΕΥΚΑΙΡΙΑ 70.000. Τηλ. 9813078, Μανώλης.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! AMSTRAD 6128 πράσινος + 2 joysticks + καλύμματα + 170 παιχνίδια + 12 πρωτότυπα + αντιγραφικά + HITPACK 13 + ΕΛΛΗΝΙΚΟ manual + βιβλίο Basic + αγγλικά περιοδικά + ΠΟΛΛΑ άλλα όλα σημερινής αξίας ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ 220.000 ΜΟΝΟ ?!!! Τηλ. 6522118, ΑΝΔΡΕΑΣ.

AMSTRAD 6128 πράσινος, joystick, δισκέτες 60.000. ATARI 1040STFM με ασπρόμαυρο μόνιτορ 155.000. Εγχρωμο 60.000. Αμεταχείριστα, Κώστας 2630948.

AMSTRAD 464 + πράσινο monitor + 2 βιβλία + PASCAL με manual, 35.000, τηλ. (031) 837755, πρωινά, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

AMSTRAD 6128 ολοκαίνουριος με ΠΡΑΣΙΝΟ. MONITOR + προγράμματα + JOYSTICK + ελληνοαγγλικά MANUALS. ΤΙΜΗ 60.000. ΤΗΛ. 4525090.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος + manuals + 10 original παιχνίδια + 10 γραμμένες δισκέτες, μόνο 8 μηνών. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ. 4629437.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 πράσινος + manuals + 14 δισκέτες με ολοκαίνουρια παιχνίδια + περιοδικά δρχ. 65.000. Μπάμπης 9820140.

AMSTRAD 128 ΠΡΑΣΙΝΟΣ + ελληνικό manual + βιβλία + σοβαρά προγράμματα + πολλά παιχνίδια. Τιμή συζητήσιμη. Τηλέφωνο 6879851, 6819851 Τάσος.

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ! AMSTRAD 6128 πράσινος. ΑΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΟΣ στο κουτί του με ΕΓΓΥΗΣΗ!!! 6 μηνών + 20 δισκέτες γεμάτες παιχνίδια + 2 αντιγραφικά DISCOLOGY + joystick + utilities + 2 βιβλία. ΥΠΕΡΕΥΚΑΙΡΙΑ ΜΟΝΟ 80.000!!! Τηλ. 9333642, Γιώργος.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! 6128 Amstrad πράσινος αμεταχείριστος πολλά προγράμματα και περιοδικά μόνο 58.000 δρχ. Μιχάλης 7654935.

AMSTRAD 6128, πράσινος με πολλά παιχνίδια και άλλα. Καλώδιο για κασετόφωνο, βιβλία. Τηλέφωνο 9819405, Πάνος-Αρης.

ΠΡΟΣΟΧΗ!!! Δύο φίλοι πουλάνε τους Amstrad τους + προγράμματα. Ο ένας Amstrad 6128 μονόχρωμος 59.000!!! Ο άλλος Amstrad 6128 έγχρωμος 80.000! Τέλεια κατάσταση. Τηλ. 6394946.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 + 140 παιχνίδια, προγράμματα εκπαιδευτικά στατιστικής, κειμενογράφος αρχείων, αντιγραφικά σχεδιαστικά μουσικά + εκτυπωτής AMSTRAD 3160 + joystick + δισκετοθήκη + βιβλία. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ. 4909756, ΓΙΩΡΓΟΣ.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ COMMODORE-64, DISC-DRIVE 1541c(NEW), Κασετόφωνο στα κουτιά τους, άριστη κατάσταση, πολλές δισκέτες - κασέτες - εφαρμογές - ΜΟΝΟ 55.000!!! Τηλ. 7245992, Αντώνης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Commodore 128 HANDAREX 12" DD 1570 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ ΚΑΣΕΤΕΣ MANUAL 100.000 ΑΡΓΥΡΗΣ, Τηλ. 9755872.

COMMODORE 64 με πολλά παιχνίδια και DRIVE 1541 - II + κασετόφωνο + monitor και manual, τηλ. 5021525.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! Ελάχιστα χρησιμοποιημένο Commodore 64 + κασετόφωνο + παιχνίδια, μόνο 33.000!!! Επίσης, Disk Drive 1541 + δισκέτες, μόνο 33.000!!! Σπύρος 6394946.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ολοκαίνουριος ATARI 520STFM μόνο 70.000 δρχ. Επίσης, πολλά original προγράμματα. Τηλ. 5623015, Εφη.

ATARI 1040STFM, με BLITTER, monitor sm124, 2ο drive, manuals, δισκέτες, STAR LC10, μαζί ή ξεχωριστά, ΒΑΣΙΛΗΣ, τηλ. 9827573, ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ.

ATARI 520STM. Δύο DRIVES, PRINTER SEIKOSHA 500A Joystick, λόγω αγοράς μεγαλύτερου, πωλείται, πληροφορίες τηλ. 8823328.

ATARI 520STFM πωλείται σχεδόν καινούριος με παιχνίδια και joystick. Τιμή ευκαιρίας ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ! Τηλ. 9419612, Γιώργος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI ST έγχρωμο μονόχρωμο μόνιτορ, διπλό drive Cumana 5 1/4" και 3 1/2", joystick. Πληροφορίες τηλ. 9950177 6-8 μ.μ.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ATARI 520STFM MONITOR SC1224 ΕΓΧΡΩΜΟ + MANUALS + MOUSE ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ 145.000 ΤΗΛ. 4532585.

AMIGA 500, έγχρωμο μόνιτορ, joystick, manuals, περιοδικά, έπιπλο, 30 δισκέτες. Τηλ. 2441590, Δημήτρης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 πράσινος + AMX MOUSE + καλώδιο σύνδεσης κασετοφώνου + δισκέτες + βιβλία. Τιμή 55.000. Τηλ. 6436663, Φώντας.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 με έγχρωμο monitor, 150.000 μετρητοίς.Δώρο 40 δισκέτες με διάφορα προγράμματα. Τηλ. 2614323, κ. Στρέκλα.

VEGAS VS20C με 1 FDD, 20 MB HDD SEAGATE, 12" πράσινο μόνιτορ, 101 πλήκτρων με πολλά προγράμματα στα κουτιά του. 160.000 δρχ. Τηλ. 9585136, απογεύματα 6-9.

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο των αγγελιών, φέρουν εκείνοι που ζητούν την καταχώρησή τους.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SAMSUNG 3000V με 20 MB, σκληρό δίσκο, πορτοκαλί οθόνη EGA. Κάθε έλεγχος δεκτός, τηλ. 2235523, μετά 5:30 μ.μ.

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ αμεταχείριστος PC1512 συν βιβλία, joystick και κάρτα με πολλά προγράμματα και περιοδικά. Θανάσης, τιμή έκπληξη. Τηλ. 0371-23211.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Schneider CPC 464, πράσινη οθόνη, 1 joystick και 45 παιχνίδια 28.000. Τηλ. 6834275, Κυριάκος.

AMSTRAD 1640 2 drives monochrome + manual + mouse + δισκετοθήκη. Όλα σε άψογη κατάσταση 125.000. Τηλ. 5123149, ΧΡΗΣΤΟΣ.

EUROPC πορτοκαλί άριστη κατάσταση, προγράμματα, παιχνίδια, βιβλία, περιοδικά, τηλ. 8071862.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2000 δρχ. έκάστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 δρχ.Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ,αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

- ☐ Computers
- ☐ Software
- ☐ Περιφερειακά
- ☐ Γενικά

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ ΗΜ/ΝΙΑ

SOFTWARE

SPECTRUM 48/128: Διαθέτω μεγάλη συλλογή παλιών και καινούριων προγραμμάτων 100 δρχ. ΣΥΝΕΧΗΣ ανανέωση, σίγουρη αντιγραφή, τηλ. 0521-20513. Ηλιόπουλος Δημήτριος, Νικομιδείας 26, Δράμα.

SPECTRUM/AMIGA. Ο,τι καινούριο πρόγραμμα ζητήσεις, το έχω. Πωλούνται κασέτες για SPECTRUM γεμάτες 500 δρχ. SERGIOS (031) 767-555. ΣΕΡΓΙΟΣ ΓΕΩΡΓΙΑΔΗΣ, ΠΛ. ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 127, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

SPECTRUM 48/128/+2. Ο,ΤΙ ΖΗΤΗΣΕΤΕ ΤΟ ΕΧΟΥΜΕ!!! ΔΙΑΘΕΤΩ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ!!! Ο,ΤΙ ΝΕΟΤΕΡΟ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ!!! ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ εγγραφή - γρήγορη εξυπηρέτηση - ΛΟΓΙΚΕΣ τιμές!!! Στέλνω ΚΑΙ με αντικαταβολή!!! 7791119 ΘΟΔΩΡΟΣ Παπαγεωργίου, Θεσσαλίας 19.

SPECTRUM 128/48. Τα καλύτερα προγράμματα με εγγυημένη εγγραφή και για +2. Στέλνω με αντικαταβολή και επαρχία. Ζητούνται για αγορά Multiface 128. Επίσης, χρήστες του Disciple version 3 ας επικοινωνήσουν αμέσως. Γιάννης Επιτροπιάδης, Ζέας 3, Τηλ. 8819789.

ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: SPECTRUM. Ασυναγώνιστες τιμές (από 80 δρχ.), 2.000 τίτλοι, τα καλύτερα games-utilities. Συνεχής ανανέωση, υπεύθυνες εγγραφές. Νίκος, τηλ. 305516, Νίκος Παπαδόπουλος, Ν. Βάμβα 25.

STOP!!! LAMIA AMSTRAD CLUB. ΟΛΑ τα καινούρια διαφημιζόμενα παιχνίδια, παράδοση αυθημερόν. CLUB: 1.000 μηνιαίως για να πάρετε τα καλύτερα παιχνίδια δωρεάν ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΩΣ.

ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΟΣ SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ. Μη διστάσετε, τηλεφωνήστε τώρα: (0231) 21321 - 25878, ΣΑΞΩΝΗΣ ΚΩΣΤΑΣ, Εσλιν 12 ΛΑΜΙΑ 3-8 Σαββατοκύριακα.

COMMODORE 64-128 AMIGA ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ORIGINAL ΚΑΣΕΤΕΣ - ΔΙΣΚΕΤΕΣ. ΤΙΜΕΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ. CALL ME NOW 01-8641909, CHRIS-SOFT, ΧΡΗΣΤΟΣ ΣΟΡΒΑΤΖΙΩΤΗΣ, Ο ΠΙΟ ΚΑΛΟΣ. Νάξου 20Α.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Εχετε Commodore; 15 παιχνίδια επιλογής σας, μόνο 1.300 δρχ. Σε κασέτα ή δίσκο. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Τηλ. (031) 782666, Γιώργος Καλαϊτζίδης, Αμπελοκήπων 82, Α. Ηλιούπολη, Θεσ/νίκη.

AMSTRAD 6128 + PRINTER DMP3000 + δισκέτες + βιβλία + δισκετοθήκη +++ ΜΟΝΟ 50.000. Τηλ. 2014445, Κώστας Αρβυλιάς, Κόντου 8.

AMSTRAD 6128 Μεγάλη ποικιλία GAMES - απίθανες τιμές. Μάκις, πρωί-βράδυ, τηλ. 8314078, Κόρακα 14, ΑΘΗΝΑ, Χρυσόστομος Μπόλλας.

ΑΠΙΘΑΝΟ!! Απίστευτο!! Προγράμματα για AMSTRAD 6128 από 45 δρχ.!!! Μόνο στα μέλη. "PHANTOM CLUB". Συνεργαζόμενοι με το "EYROPEAN AMSTRAD UNION". ΓΡΑΨΤΕ για το "PHANTOM CLUB", Κώστας Καραμάνος, Εθνάρχου Μακαρίου 129, 16452 Αθήνα.

JUNIOR ART STUDIO. Το καλύτερο σχεδιαστικό πρόγραμμα με οδηγίες για AMSTRAD κασέτα. Προλάβετε. Τηλ. 0287-22626, ΜΗΛΟΣ, Γιάννης Ξυδούς, Αδαμάς Μήλου.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ-AMSTRAD 6128. Σε μας θα βρείτε τους πιο ακυκλοφόρητους τίτλους σε τιμές... (από 100 δρχ.). Κάθε 2 GAMES 1 ΔΩΡΟ. ΔΙΑΘΕΤΩ ΤΟ DISCOLOGY (v6.0). ΤΑ ΑΝΤΙΓΡΑΦΕΙ ΟΛΑ!! Δισκέτες MAXELL 600 ΔΡΑΧΜΕΣ!!! ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ. Αποστολίδης Λάζαρος, Παράσχου 2, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, ΤΗΛ. (031) 220761.

AMSTRAD CPC 6128 + 16 δισκέτες + 4 κασέτες + πολλά βιβλία-περιοδικά + joystick. Μιχάλης, τηλ. 6446051, 3-5 μ.μ.

ST παιχνίδια και εφαρμογές - Αντικαταβολές παντού - Νέες κυκλοφορίες - Τρελές τιμές - Τηλ. (031) 673226. Βλάσης Χατζησταύρου Μπελογιάννη, Πεύκα 57010 Θεσ/νίκη.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ 300 παιχνίδια για ATARI ST ORIGINAL και αντίγραφα σε τιμή έκπληξη. Ολα επιλογή σας, λόγω αγοράς μεγαλύτερου υπολογιστή. Κάθε μέρα στο τηλέφωνο 7757984 από τις 2:30 μέχρι τις 5:00 εκτός Σαββάτου και Κυριακής. Αγγελος Κοέν - Ιλίδος 8.

ATARI ST USERS - games - utilities - CDI to disk - P.B. Domain - Ανταλλαγές κ.λπ. Κος Γιάννης, τηλ. 5127991, Λόφος Σκουζέ 10443, Βαρσαμής Γιάννης.

**** AMIGA **** GAMES, Εφαρμογές, Επαγγελματικά. ΧΑΜΗΛΕΣ τιμές, εισάγονται από ΓΕΡΜΑΝΙΑ. Παραλαμβάνουμε εβδομαδιαίους τίτλους, πριν ακόμα παρουσιαστούν στα περιοδικά. Τηλεφωνήστε τώρα στο 2752205, Ακης-Αγγελος. Ακης Σπυρόπουλος, Μικράς Ασίας 35, Νέα Ιωνία.

AMIGA UTILITIES, MANUALS. Περιφερειακά: EXPANSION RAM MIDI SAMPLER HARD DISK GENLOCK Δισκέτες, Πώληση Χονδρική-Λιανική. Εξειδικευμένο SERVICE για AMIGA. Τηλ. 2475030, Στέφανος Δέτσης, Νάξου 4.

AMIGA software. Ακυκλοφόρητα ΓΕΡΜΑΝΙΑ-ΟΛΛΑΝΔΙΑ. Εγγυημένη εγγραφή, γρήγορη παραλαβή, τιμές εξευτελιστικές, ΑΦΙΣΕΣ - CHEATS, Δωρεάν για πολλά παιχνίδια. Τηλ. 5132919, Κώστας Σινάνας, Δράμας 77-79.

AMIGA. Προγράμματα 250 δρχ. η δισκέτα. UTILITIES, Εφαρμογές, MANUALS, παιχνίδια.

0541-71326, Ανδριανουπόλεως 19Α, ΞΑΝΘΗ - ΧΡΗΣΤΟΣ Δημητρόπουλος.

AMIGA Software στη Γλυφάδα. Τηλ. 8944301, Γιώργος Ρουμάνης, Βασιλέως Γεωργίου Β' 17.

AMIGA! Αν θέλετε τα πιο καινούρια GAMES και ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ της αγοράς ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ! Τιμές άριστες! (031)· 274379 Παπαδόπουλος Ακης, ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΑΣ 125, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ-AMIGA: ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ 80 ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ, με τα ΠΡΟΣΦΑΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και επαγγελματικά προγράμματα (QUARTEX!!!). Υπάρχει επίσης μια ολοκληρωμένη σύλλογή με παλιούς και καινούριους τίτλους (2.500 ΔΙΣΚΕΤΕΣ!!!!!!). Δοκιμάστε μας για μια φορά, θα βγείτε σίγουρα κερδισμένοι! ΤΙΜΕΣ; ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ!! ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΔΙΣΚΕΤΩΝ 3,5": NONAME 250!!!!! MAXELL 350!!! ΕΠΙΣΗΣ ΚΑΘΕ 3 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ 1 ΔΩΡΟ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ! Αποστολίδης ΛΑΖΑΡΟΣ, Παράσχου 2, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Τηλ. (031) 220761.

AMIGA-COMMODORE σε φανταστικές τιμές. ΧΙΛΙΑΔΕΣ προγράμματα σε χαμηλές τιμές σε δισκέτες και ORIGINAL κασέτες. 01-8641909 ΧΡΗΣΤΟΣ Σορβατζιώτης Νάξου 20Α.

**** AMIGA **.** All the TOP GAMES of the World. 350 Disk + GAME. 2771065 ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ. Παράδοση κατ' οίκον. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΚΟΪΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΓΧΙΑΛΟΥ 40.

AMIGA ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΑΚΟΜΗ DRIVES 3.5" EXTRA ΜΝΗΜΕΣ Κ.ΛΠ. ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΚΑΙ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΜΙΧΑΛΗΣ ΔΡΑΚΟΣ, ΚΑΡΑ±ΙΣΚΑΚΗ 2-4, ΤΑΥΡΟΣ, ΤΗΛ. (01) 3475448 - 3427601.

AMIGA 500 δρχ. πρόγραμμα + δισκέτα, στις 5 δισκέτες δώρο άλλη μία ή στις 7 δώρο άλλες δύο. Τεράστια συλλογή. Στέλνονται αντικαταβολές, τηλ. 6423274. Σταύρος Σπαγαδόρος, Λεωφ. Αλεξάνδρας 310.

AMIGA Σούπερ προσφορά. Μοναδική ευκαιρία να πλουτίσετε τη συλλογή σας. Διαλέξτε 30 δισκέτες της επιλογής σας προς 9.300 (συμπεριλαμβανομένων των 30 δισκετών) ή χωρίς τις δισκέτες προς 5.500 δρχ. Συλλογή 2.300 δισκετών (επαγγελματικά, utilities, games). Στέλνονται και ταχυδρομικώς. Τηλ. 6423274, Σταύρος Σπαγαδόρος, Λεωφ. Αλεξάνδρας 310.

ONLY AMIGA USERS!!! Αν θέλετε να μπείτε στο φανταστικό κόσμο της Amiga, τηλεφωνήστε στο 7653824, Δημήτρης Γρίβας, Ιονίων Νήσων 16, Αθήνα.

AMIGA. Επαγγελματικό Software. Ιδιαίτερα μαθήματα. HARDWARE: Επεκτάσεις μνήμης, MIDI, Samplers, Genlocks, Digiview, κάμερες, καλώδια. SERVICE ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. 7662762, ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΣΑΜΑΚΟΣ, ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗ 158, ΑΘΗΝΑ.

AMIGA 500-1000 Εβδομαδιαία ανανέωση σε Games. Καταπληκτική συλλογή. Σε όλα τα είδη SOFTWARE. ΤΙΜΕΣ ΦΟΒΕΡΕΣ ΓΙΑ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΜΑΚΗΣ ΜΠΑΚΑΤΣΙΑΣ, τηλ. 7700525, Ούλοφ Πάλμε 101, Ιλίσια ΑΘΗΝΑ.

IBM - AMSTRAD 6128. Απειρα παιχνίδια και προγράμματα με δισκέτα. Σε 5,25", 3,5" και 3". Ολα τα Adventures της Sierra με λύσεις. Δεκτές και ανταλλαγές. Αλέξανδρος Παππάς Δίρφης 5, Βριλήσσια, τηλ. 8030870.

IBM. Ποικιλία GAMES και φυσικά προγραμμάτων σε εκπληκτικές τιμές σε 3 1/2" και 5 1/4" ΔΙΣΚΕΤΕΣ. Επίσης, φτηνές δισκέτες. Εγγυημένη λειτουργία. ΛΑΜΠΡΟΣ ΜΠΑΤΑΚΑΡΗΣ, ΚΥΠΡΟΥ 99, 15672 ΑΘΗΝΑ, Τηλ. 2774553. Μόνο Παρασκευή 9-10 p.m. και Σαββατοκύριακο.

Σας αρέσουν τα ανέκδοτα; Το PC-LAUGH περιέχει πάνω από 30 και περιμένει τα δικά σας. Τιμή 2.500 δρχ. ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ πληρ. τηλ. 0271-25441, Γιάννης Τζάνος, Ιωακείμ Στρουμπή 15, Χίος.

COMMODORE 64, ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΤΑ 15 1000 ΚΑΣΕΤΑ-ΔΙΣΚΕΤΑ, ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ. ΣΤΕΦΑΝΟΣ 919868, ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΟΡΦΑΝΟΣ, ΘΡΑΚΗΣ 22, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

ΔΙΑΦΟΡΑ

AMIGA Sampler-effe-gen για TV-FM-μουσικούς 80.000. Υπερταχύ midi (31.250 baud) 26.000. 2,5 MB μνήμη πλήρης 82.000, 0,5 MB 25.000. Ηχεία SONY 60W 38.000, 2815256: 11:00-2:30 και 2790041: Ολη μέρα.

**** ΔΙΑΒΑΣΤΕ **** Εχετε AMSTRAD και video; Τότε κάνετε την ΟΘΟΝΗ σας ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ!! Δύο μαγικά υπερκαλώδια ΜΟΝΟ 4.000 Δρχ. Ανάλυση εικόνας 640x400!! Πιάνετε όλα τα κανάλια. * ΕΠΙΣΗΣ * τεράστια συλλογή καινούριων παιχνιδιών. Τηλ. 6843714, ΣΠΥΡΟΣ.

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ, αγορές, πωλήσεις υπολογιστών, περιφερειακών. AMIGA 105.000, ATARI 58.000, PCs από 75.000, MONITORS από 52.000, HYUNDAI 386/20MHz 215.000. Αναλώσιμα. Φθηνό SERVICE. Χρήστος 5989701, Λαρίσης 1, Αιγάλεω.

ATARI ST Καταπληκτικό. Στείλτε μας 20 φωτογραφίες σας και θα τις πάρετε πίσω με μία δισκέτα που θα περιέχει τις φωτογραφίες digitized, πρόγραμμα ζωγραφικής και άλλα προγράμματα να τις χρησιμοποιήσετε όπως θέλετε. 1.000 δρχ. η δισκέτα. Στέλνεται με αντικαταβολή παντού. Μάριος Πολυζώης, Πάροδος Αγνιάς ΑΓ 51, 26442 ΠΑΤΡΑ. Τηλ. 061-434418.

ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ STAR SG 10 πωλείται 32.000 δρχ. ΣΥΜΒΑΤΟΣ με όλους τους υπολογιστές. Για περισσότερες πληροφορίες 031-444817 (ΜΠΑΜΠΗΣ).

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ, πωλήσεις αγορές

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

κομπιούτερ, περιφερειακών. SERVİCE, ανταλλακτικά, μνήμες, CPU, TTL, CMOS, Προγραμματιστής μνημών 14.000, Χρήστος Κράβαρης, Λαρίσης 1, Αιγάλεω. Τηλ. 5989701.

AMIGA-SAMPLER από 14.000 έως 26.000 MIDI 12.000 - SERVICE σε drive - Κατασκευή Προγραμμάτων - ΙΑΚΩΒΟΣ ΓΡΗΓΟΡΙΑΔΗΣ, Τηλ. 6610714, 14-17 και 20-22 μ.μ. - Διεύθ.: Διονύσου 4, Πλατ. ΚΕΝΝΕΝΤΥ - ΧΑΛΑΝΔΡΙ.

AMSTRAD + COMMODORE + SPECTRUM + πολλά extra. Cartridges Printer ΚΥΑΛΙΑ 10x50 ΕΥΚΑΙΡΙΑ. Χρήστος 2791785, Στέλιος 2757043.

ΒΑΡΕΘΗΚΑΤΕ τον AMSTRAD σας; Λόγω δημιουργίας club, σας τον αγοράζουμε σε πολύ καλή τιμή (6-7 μ.μ.) Κώστας 6533338.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Ηλεκτρική κιθάρα EPIPHONE

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο των αγγελιών φέρουν εκείνοι που ζητούν την καταχώρισή τους.

(μαύρη) 52.000 και ενισχυτής IBANEZ 15W 27.000. Τηλ. 8047881.

Δισκέτες όλες οι μάρκες, στις καλύτερες τιμές της Αγοράς, επίσης βιβλία, computers αμερικάνικα. Τηλ. 9337364.

AMIGA: Τέλεια ρύθμιση και έλεγχος των DRIVES με ειδικό ORIGINAL πρόγραμμα. 2 δισκέτες, MANUAL. Επίσης: Sampler 12.000, Midi 10.000, Action Replay Freezer 15.000, 2 HARDWARE αντιγραφικά (XCOPY-SYNCROII), αντιγράφουν τα ΠΑΝΤΑ και συνθεσάιζερ YAMAHA PSS-680 με DRUMMACHINE και Midi 55.000. Τηλ. 8614265-8617222.

MONITOR έγχρωμο Philips σε πολύ καλή κατάσταση (8803). Πληροφορίες μόνο πρωινές ώρες στο τηλέφωνο 9215429, Γιώργος.

Κάντε την Amiga turbo με 68010 - 10 MHz. Πλήρης συμβατότητα 12.500 δρχ. (+ ταχ. έξοδα). Τηλ. 2815256, 11-2.30 και 2790041 όλη μέρα.

ΤΑΜΠΛΕΤΑ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ με PEN για AMIGA... και ξεχάστε το ποντίκι. Αμεταχείριστη. Κώστας 6841547 (9-5). ■

TOP ★ GAMES ★ 20

HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

AMSTRAD

1 (1) ◆	**BATMAN** (OCEAN)
2 (2) ◆	**ROBOCOP** (OCEAN)
3 (-) ●	**CHASE H.Q.** (OCEAN)
4 (4) ◆	**KICK OFF** (ANCO)
5 (6) ▲	**BASKET MASTER** (IMAGINE)
6 (5) ▼	**OPERATION THUNDERBOLT** (OCEAN)
7 (7) ◆	**CABAL** (OCEAN)
8 (9) ▲	**SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
9 (10) ▲	**DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
10 (8) ▼	**HARD DRIVIN'** (MIRRORSOFT)

ATARI ST/AMIGA

1 (1) ◆	**KICK OFF** (ANCO)
2 (-) ◆	**TV SPORTS BASKETBALL** (CINEMAWARE)
3 (-) ●	**SHADOW OF THE BEAST** (PSYGNOSIS)
4 (3) ▼	**BATMAN** (OCEAN)
5 (5) ◆	**RAINBOW ISLANDS** (OCEAN)
6 (8) ▲	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
7 (6) ▼	**THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
8 (7) ▼	**KICK OFF 2** (ANCO)
9 (9) ◆	**SILKWORM** (VIRGIN)
10 (10) ◆	**PIPEMANIA** (EMPIRE)

(◆):Σταθερό (▲): Άνοδος (▼): Πτώση (●): Νέο

Οι αριθμοί μέσα σε παρένθεση δηλώνουν τη θέση του προγράμματος τον προηγούμενο μήνα.

* Το δελτίο με τις επιλογές σας για το TOP GAMES βρίσκεται στη σελίδα 11.

☆ TOP 20 ☆

1	(1)	◆	**BATMAN** (OCEAN)
2	(2)	◆	**KICK OFF** (ANCO)
3	(3)	◆	**ROBOCOP** (OCEAN)
4	(4)	◆	**CABAL** (OCEAN)
5	(6)	▲	**SILKWORM** (VIRGIN/MASTERTRONIC)
6	(5)	▼	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
7	(7)	◆	**SHINOBI** (VIRGIN)
8	(8)	◆	**CHASE H.Q.** (OCEAN)
9	(9)	◆	**SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
10	(10)	◆	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
11	(11)	◆	**TV SPORTS BASKETBALL** (CINEMAWARE)
12	(12)	◆	**SHADOW OF THE BEAST** (PSYGNOSIS)
13	(13)	◆	**RAINBOW ISLANDS** (OCEAN)
14	(14)	◆	**BASKET MASTER** (IMAGINE)
15	(15)	◆	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
16	(16)	◆	**DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
17	(17)	◆	**THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
18	(18)	◆	**OPERATION THUNDERBOLT** (OCEAN)
19	(19)	◆	**THE UNTOUCHABLES** (OCEAN)
20	(20)	●	**KICK OFF 2** (ANCO)



COMMONDORE

1 (1) ◆	**KICK OFF** (ANCO)
2 (2) ◆	**ROBOCOP** (OCEAN)
3 (4) ▲	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
4 (3) ▼	**SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
5 (5) ◆	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
6 (6) ◆	**SILKWORM** (VIRGIN)
7 (7) ◆	**BATMAN** (OCEAN)
8 (8) ◆	**THE UNTOUCHABLES** (OCEAN)
9 (10) ▲	**CABAL** (OCEAN)
10 (9) ▼	**RAINBOW ISLANDS**

SPECTRUM

1 (1) ◆	**CABAL** (OCEAN)
2 (2) ◆	**SHINOBI** (VIRGIN)
3 (3) ◆	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
4 (4) ◆	**BATMAN** (OCEAN)
5 (8) ▲	**SILKWORM** (VIRGIN)
6 (6) ◆	**ROBOCOP** (OCEAN)
7 (7) ◆	**CHASE H.Q.** (OCEAN)
8 (6) ▼	**DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
9 (9) ◆	**BASKET MASTER** (IMAGINE)
10 (10) ◆	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)

Κάτι που δεν έχει ξαναγίνει στα χρονικά της στήλης, είναι και οι δύο αλλαγές που είχαμε αυτό τον μήνα μόνο στο Top 20. Ελπίζω να είναι παροδικό φαινόμενο. Περιμένουμε τα κουπόνια σας.

ΓΚΟΛ ΚΑΙ...

Παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα, αγαπητοί φίλοι, τα καλύτερα δείγματα των συμμετοχών σας στο διαγωνισμό του Kick Off 2. Ο συναγωνισμός είναι μεγάλος και ομολογούμε πως είδαμε με ιδιαίτερη ικανοποίηση - και ίσως κάποια έκπληξη - ότι έχετε εντρυφήσει βαθύτερα στο ευγενές άθλημα του Kick Off 2. Μιλάμε για καλλιτέχνες τώρα, όχι αστεία. Μην ξεχνάτε ότι ο διαγωνισμός δεν έχει λήξει ακόμα και περιμένουμε με αγωνία τα γκολ σας. Ομως, τα πολλά λόγια δεν είναι και τόσο ωφέλιμα. Ξεκινάμε:

Αδιαφιλονίκητα φαβορί μέχρι στιγμής ο Χούλης Πανταζής και η παρέα του, που μας έστειλαν 14 γκολ, το ένα καλύτερο απ' το άλλο.

Ο Χούλης είναι 19 χρονών και είναι φοιτητής από τη Ρόδο. Οι υπόλοιποι είναι ο Χρήστος Ψαρρής και ο Στέφαν Ράαμπε (ή Rambo), επίσης 19 χρονών και από τη Ρόδο. Αν κρίνουμε από τα γκολ, μάλλον τα μαθήματα έχουν πάρει τον κατήφορο.

Τα παιδιά κατέχουν, απ' ό,τι θα δείτε, τα μυστικά του παιχνιδιού και ο Χούλης μας γράφει ότι με λύπη του δεν έχει βρει μέχρι στιγμής αντίπαλο που να μην τον συντρίψει. Ούτε εμείς, ούτε εμείς. Πάμε στα γκολ όμως:

1. Το πρώτο είναι από κόρνερ (σε πλαστικό τερέν).

Σκόρερ ο Χούλης Πανταζής ενός ενός φίλου του:

καρέ 1. Το κόρνερ εκτελείται με λίγο ύψος από το Νο 11.



καρέ 2. Η κεφαλιά από το Νο 8, γυριστή. Ο τερματοφύλακας αρχίζει έξοδο.



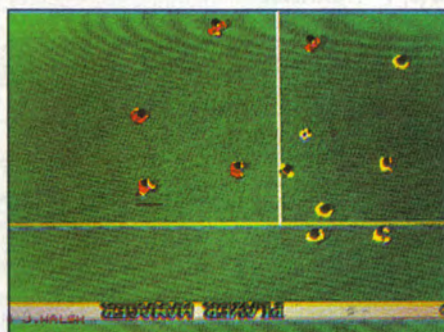
καρέ 3. Ο επερχόμενος S. Hill (No.9) προλαβαίνει την έξοδο και γράφει το γκολ.

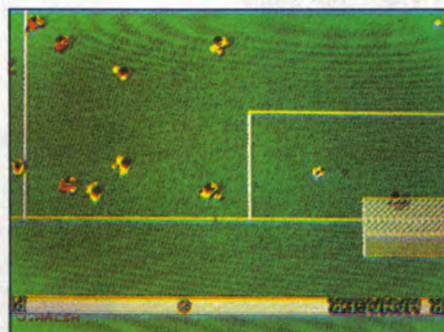


2. Δύσκολο γκολ από φάουλ. Σκόρερ ο Χούλης Πανταζής εναντίον του υπολογιστή.

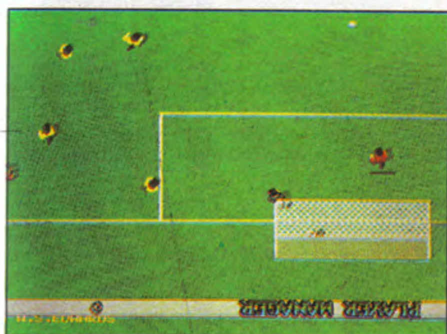
Το φάουλ σε δύσκολη θέση, κοντά στη γραμμή του άουτ, το παίρνει κανείς για κόρνερ. Εκτελεστής ο J. Walsh (No 4). Προσέξτε, στα επόμενα 4 καρέ, την τροχιά της μπάλας και τις αλλαγές πορείας.







ΘΕΑΜΑ

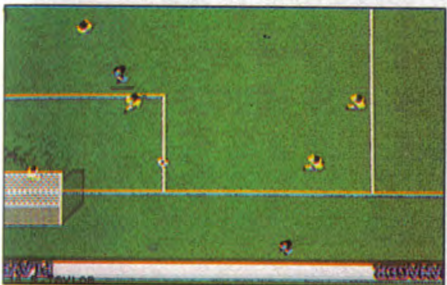


3. Γκολ από κόρνερ τώρα. Ασυνήθιστο όσο και δύσκολο. Σκόρερ ο Δημήτρης Αλέσιος εναντίον φίλου του:

καρέ 1. Το κόρνερ από δεξιά. Εκτελεστής η χρυσή αλλαγή, ο R. Taylor.



καρέ 2. Η μπάλα φαλτσαριστά στο πρώτο δοκάρι...



καρέ 3. ... και γκολ!!!

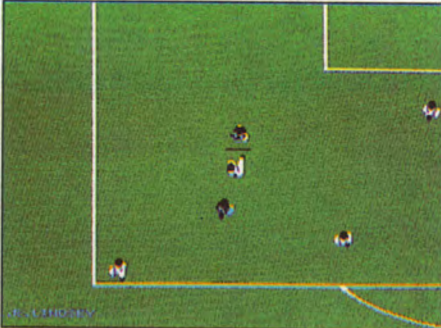


4. Σλάλομ. Σκόρερ ο Σάκης Δαϊσπύρος:

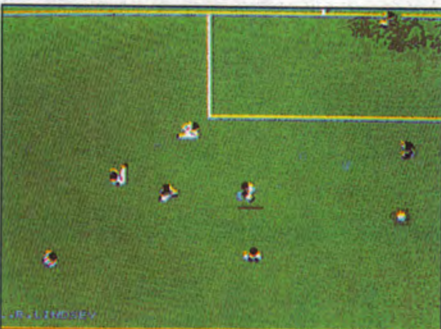
καρέ 1. Τη μπάλα παίρνει, σχεδόν στο κέντρο ο L.R. Lindsey (No 8).



καρέ 2. Αρχίζει, ασυγκράτητος, μια κούρσα. Αποφεύγει τον πρώτο.



καρέ 3. Αποφεύγει με κοφτή ντρίμπλα και το δεύτερο.



καρέ 4. Εδώ πια έχει αρχίσει να επικρατεί πανικός στην αντίπαλη περιοχή. Αμυντικοί, επιθετικοί, προπονητές και παράγοντες νιώθουν να λυποθυμούν: Τρίτη κοφτή ντρίμπλα, δραμαμίνες και στον τρίτο αμυντικό παίχτη. Η δυνατή προβολή δεν φέρνει κανένα αποτέλεσμα.



καρέ 5. Πλασέ, δυνατό, και γκολ. Yeah.



Αυτά ήταν τα αξιολογότατα δείγματα. Περιμένουμε τα δικά σας.



ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΒΑΘΟΣ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ

HOLOGRAM BY MAIL

1041/42

1084/5/7/8, 1037

1002, 1011, 1012

1003, 1010, 1016, 1061

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Ελάχιστο περιθώριο αποστολής 20 μέρες.

ΚΩΔΙΚΑΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΑ ΤΕΛΗ				450
			ΣΥΝΟΛΟ	

Ονοματεπώνυμο

Διεύθυνση ___ Τ.Κ. ___

Πόλη ___ Τηλ. ___

Σας αποστέλλω ταχυδρ. επιταγή Νο ___
με το ποσό που ανταποκρίνεται στην αξία της αγοράς μου.
Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α.
Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα
Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
(ΟΛΟΓΡΑΦΙΑ BY MAIL)
Λ.Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα



1080 1082



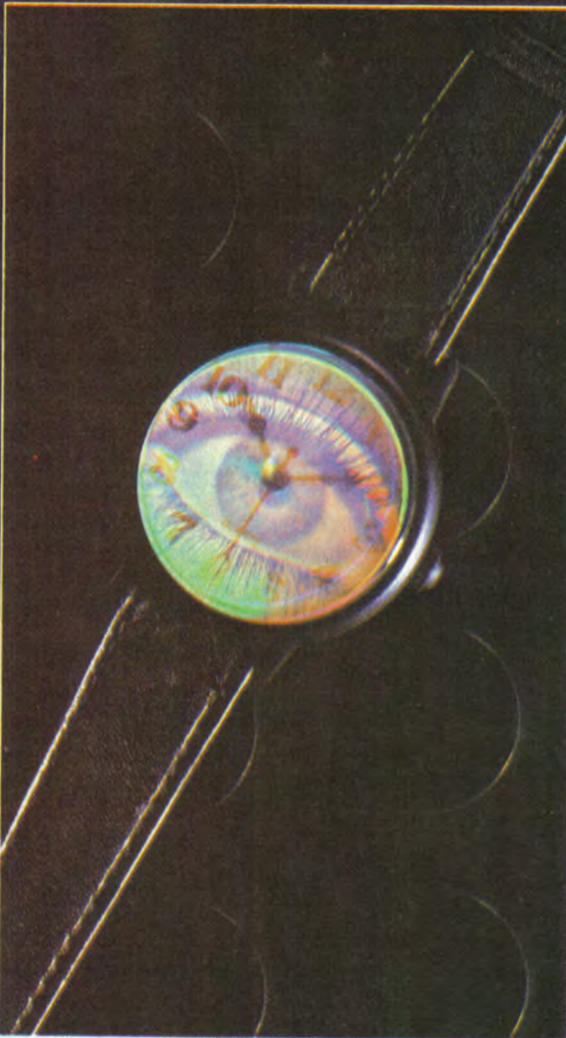
1081



1040



0000



OWL



SKULL



GEOM



COOL BEAR



COME TO HOLOGRAM'S WORLD IT'S NOT AN ILLUSION, IT'S AN OPTICAL ADVENTURE

ΜΠΡΕΛΟΚ

1084	"Κινητικά"	720 δρχ.
1085	Ζώα 2D/3D	720 δρχ.
1085	Ζώδια 2D/3D	720 δρχ.
1085	Διάστημα 2D/3D	720 δρχ.
1087	Σχέδια 3D	880 δρχ.
1088	Σχέδια 2D/3D	880 δρχ.
1037	Transluscent Γυαλί	7.300 δρχ.

ΚΟΝΚΑΡΔΕΣ

1003	2D/3D	610 δρχ.
1010	2D	610 δρχ.
1016	3D	610 δρχ.
1061	"Κινητικές"	610 δρχ.

ΑΥΤΟΚΟΛΛΗΤΑ

2D/1011.1 Σπείρα	400 δρχ.
2D/1011.2 Yin/Yang	400 δρχ.
2D/1011.3 Υδρόγειος	400 δρχ.
2D/1011.4 Ανατολή	400 δρχ.
2D/1011.LF Αθλητικά	400 δρχ.
3D/1012.12 Τσιπάκι	700 δρχ.
3D/1012.17 Αετός	700 δρχ.
3D/1012.x Σαξοφωνίστας	820 δρχ.
3D/1012.m Πύργος Άιφελ	820 δρχ.
2D/3D 1002.a Ζώα	350 δρχ.
2D/3D 1002.3 Τρόμου	350 δρχ.

ΣΒΟΥΡΕΣ & PUZZLE

1080	Πολύχρωμες	1.310 δρχ.
1082	Δίχρωμες	1.470 δρχ.
1081	Jigsaw Puzzle	1.630 δρχ.

CALCULATORS

1041	Ολογραφικό Μικρό (solar)	3.650 δρχ.
1042	Ολογραφικό Μεγάλο (solar)	7.300 δρχ.

ΡΟΛΟΓΙΑ

1040	Ολογραφικό επιτραπέζιο ρολόι (QUARTZ)	9.460 δρχ.
0000	Ολογραφικό ρολόι χειρός (QUARTZ) Διάφορα Σχέδια	13600 δρχ.



HAMMERFIST

Αυτό το μήνα θα αναφερθούμε στο Hammerfist, ένα παιχνίδι που κατά γενική ομολογία συνδυάζει την πρωτοτυπία σεναρίου με έξοχα γραφικά και... δυσκολία. Σκοπός σας η καταστροφή του Κέντρου Ολογραφίας και ο διαχωρισμός του Hammerfist από την Metalisis.

Γενικές συμβουλές για το παιχνίδι:

Χρησιμοποιήστε τη Metalisis όπου απαιτείται οικονομία στα lazer. Κτυπάτε τα εμπόδια και τους αντιπάλους, ανακλώντας τα πυρά σας σε τοίχους.

Οταν ο Master έχει ενεργοποιηθεί, αφήνετε τα σφαιρίδια με τη νεκροκεφαλή να ανατινάσσονται. Μετά από λίγο, η ενέργεια του Master θα μηδενιστεί και τα σφαιρίδια θα εμφανίζονται με την κανονική τους μορφή. Τα bonus σφαιρίδια έχουν ως εξής: E=Ενέργεια, B=Ενέργεια και για τους δύο, L=Lazer, P=Βαθμοί.

ΟΘΟΝΗ (01): Κατεβείτε από τον πίνακα. Hammerfist και κτυπήστε τα τρία κουβούκλια από δύο φορές. Πηγαίνετε αριστερά. Δώστε κεφαλιά στο computer. Οταν εμφανιστεί το μήνυμα "Security System Breached" (SSB), βγείτε από δεξιά.

ΟΘΟΝΗ (02): Metalisis, καταστρέψτε τα μόνιτορ που υπάρχουν. Ανεβείτε στο τραπέζι

Η στήλη αυτή υπάρχει για να σας συμπαρίσταται στις δύσκολες ώρες. Αν αντικρίζετε συχνά το μήνυμα "GAME OVER" στις οθόνες σας, μην απελπίζεστε.
Κάθε μήνα θα δίνουμε ολική λύση για επιλεγμένα παιχνίδια, ώστε να μπορέσετε και εσείς να δείτε το περιπόθητο "MISSION ACCOMPLISHED".

με τις οθόνες, κάντε μια τούμπα προς την άλλη πλατφόρμα. Καταστρέψτε τις δύο οθόνες και σκοτώστε φρουρούς μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Πηδήξτε κάτω και σταθείτε έξω από τις γρίλιες. Κινηθείτε προς τα μέσα.

ΟΘΟΝΗ (03): Hammerfist και διαλύστε τη μάζα στα αριστερά και στα δεξιά. Metalisis και περάστε πάνω από τη μάζα. Hammerfist, καταστρέψτε αυτά που κρέμονται από το ταβάνι. Metalisis και με μια τούμπα ανεβείτε στη μικρή πλατφόρμα πάνω από την πόρτα. Σταθείτε αριστερά και με μια μεγάλη τούμπα ανεβείτε στη δεξιά πλατφόρμα. Δώστε κεφαλιά στην πόρτα και περάστε δεξιά.

ΟΘΟΝΗ (04): Metalisis. Καταστρέψτε τα μόνιτορ και σκοτώνετε ρομπότ και φρουρούς μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Κατεβείτε στο κάτω διάζωμα και κινηθείτε προς την πόρτα μερικές φορές. Οταν ανοίξει, περάστε μέσα.

ΟΘΟΝΗ (05): Hammerfist. Κτυπήστε αρκετές από τις μπάλες. Metalisis. Κλωτσήστε την πόρτα. Οταν ανοίξει, αφήστε το ρομπότ να βγει και να κλείσει η πόρτα πίσω του. Το σημείο που αναβοσβήνει στον τοίχο είναι πηγή ενέργειας. Κουτουλήστε το για ενέργεια, προσέχοντας να μην υπερχειλιστεί. Κουτουλήστε τις γρίλιες και περάστε από την ανοικτή πόρτα. Αν δεν εμφανιστεί το SSB, τότε αφήστε το ρομπότ να μπει, σκοτώστε τρία από αυτά και αφήστε μετά ένα να βγει έξω. Κουτουλήστε την πόρτα και βγείτε έξω.

ΟΘΟΝΗ (06): Οταν το ασανσέρ είναι κάτω, γίνετε Metalisis και πηδήξτε πάνω του. Το ασανσέρ θα ανεβεί. Σε ακτίνα δράσης από την πόρτα εκτελέστε δύο τούμπες και περάστε μέσα. Επαναλάβατε για το επόμενο ασανσέρ. Hammerfist και ανεβείτε στο ασανσέρ, κατεβαίνετε έτσι κάτω. Metalisis και κτυπήστε την πόρτα δύο φορές. Hammerfist, χρησιμοποιήστε το ασανσέρ και ανατινάξτε την πόρτα δύο φορές, περάστε μέσα και βγείτε από τη δεξιά πόρτα.

ΟΘΟΝΗ (07): Πυροβολήστε όλα τα κουτιά εκτός από το τελευταίο, καθώς και τα ανθρωποειδή, μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Κουτουλήστε την πόρτα στο κάτω μέρος και διασχίστε την.

ΟΘΟΝΗ (08): Hammerfist. Κτυπήστε την πόρτα και καταστρέψτε ρομπότ. Κουτουλήστε το μόνιτορ. Κτυπάτε ρομπότ ώσπου να εμφανιστεί το SSB. Κτυπήστε ή κλωτσήστε την πόρτα αρκετές φορές, περάστε μέσα.

ΟΘΟΝΗ (09): Εχετε πλήρη ενέργεια. Πέστε κάτω και πυροβολήστε το πάνω κουτί. Συνεχίστε μέχρι να διώξετε το τραίνο εκτός οθόνης. Βγείτε και εσείς.

ΟΘΟΝΕΣ (10) και (11): Αμέσως μετά πυροβολήστε το τραίνο, αφήστε το να πλησιάσει και επαναλάβατε ώσπου να ανατιναχθεί. Πάρτε την ενέργεια. Metalisis. Ανεβείτε στο

λευκό κουτί και μετά στην κορυφαία πλατφόρμα. Σκοτώστε τους φρουρούς και κουτουλήστε τα μόνιτορ. Περάστε στην οθόνη (11). Κουτουλήστε τα μόνιτορ, πίσω ξανά στην οθόνη (10). Πέστε κάτω. Αν σας τελειώσουν τα lazer, πηγαίνετε στην οθόνη (09) και σκοτώνετε ρομπότ. Hammerfist. Ανατινάξτε το κουτί στην άκρη της οθόνης. Κατεβείτε στο κάτω μέρος της οθόνης (11). Ανατινάξτε τα κουτιά. Σκοτώστε φρουρούς μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Πυροβολήστε τον ηλεκτρικό μηχανισμό πάνω από την πόρτα. Αντικρύστε την πόρτα και κουτουλήστε το panel.

ΟΘΟΝΗ (12): Κλωτσήστε την πόρτα δύο φορές και μπείτε στο νερό. Κινηθείτε δεξιά στη οθόνη (13). Κτυπήστε τα ψάρια και τους βατραχανθρώπους που σας κλείνουν το δρόμο.

ΟΘΟΝΗ (13): Αν έχετε λίγη ενέργεια, γεμίστε την στη μάζα που αναβοσβήνει. Πυροβολήστε το βράχο μερικές φορές. Γεμίστε τα lazer, κτυπώντας τα κουτάκια πριν εκείνα πέσουν στο έδαφος.

ΟΘΟΝΗ (14): Metalisis. Εκτελέστε τούμπα πάνω στο βράχο. Hammerfist. Πυροβολήστε προς τα πάνω για να καταστραφεί ο βράχος. Πηγαίνετε στην οθόνη (15) και πυροβολήστε ό,τι κινείται. Αν μείνετε από lazer, επιστρέψτε στην οθόνη (13).

ΟΘΟΝΗ (15): Metalisis. Περάστε το εμπόδιο. Hammerfist, ανατινάξτε το. Επιστρέψτε στην οθόνη (13), γεμίστε τα lazer και πηγαίνετε στην οθόνη (16).

ΟΘΝΗ (16): Ανεβείτε στην πλατφόρμα, κτυπήστε τα νύχια και το στόμα. Πυροβολήστε την προβοσκίδα και τέλος το μάτι.

ΟΘΟΝΗ (17): Hammerfist. Καταστρέψτε τους βράχους ανακλώντας τα πυρά σας με κατάλληλο τρόπο. Metalisis. Εκτελέστε τούμπα στην πλατφόρμα και βγείτε έξω.

ΟΘΟΝΗ (18): Καταστρέψτε το τέρας πυροβολώντας το στα μάτια. Ανεβείτε στην πλατφόρμα. Επαναλάβατε. Αλλη μια φορά. Κουτουλήστε το διαφανές panel.

ΟΘΟΝΗ (19): Σκοτώστε τις γυναίκες μέχρι να σταματήσουν να εμφανίζονται, και ανεβείτε στην πλατφόρμα δίπλα στην είσοδο. Από το αριστερό της άκρο ανεβείτε στην πλατφόρμα που βρίσκεται στον αέρα. Γεμίστε ενέργεια στην υποδοχή. Hammerfist. Καταστρέψτε το βράχο. Metalisis. Πηδήξτε στην άλλη πλευρά. Αν πέσετε στο κενό, τότε επιστρέφετε στην οθόνη (18).

ΟΘΟΝΗ (20): Μη μετακινηθείτε από τη μικρή πλατφόρμα. Πυροβολήστε την ουρά του μυρμηγκιού μερικές φορές. Οταν ανατιναχθεί, κατεβείτε στο πάτωμα. Πυροβολήστε το κεφάλι του και συνεχίστε μέχρι να χάσει το σώμα του. Ανεβείτε στην πλατφόρμα, όπου υπήρχε το σώμα του και κουτουλήστε το κεφάλι του. Θα εξαφανιστεί. Πηγαίνετε πίσω στην οθόνη (18) μέσω του κενού της οθόνης (19). Γεμίστε ενέργεια και lazer. Χρησιμοποιήστε την Metalisis. Κατόπιν πηγαίνετε στην οθόνη (21).

ΟΘΟΝΗ (21): Καταστρέψτε τους βράχους ανακλώντας τα πυρά σας. Αν σας τελειώσει η ενέργεια ή ενεργοποιηθεί ο Master, τότε πηγαίνετε για ανεφοδιασμό στην οθόνη (18). Τα τούβλα στην άκρη της οθόνης δεν σας φράζουν το δρόμο και μπορείτε να τα διασχίσετε κανονικά.

ΟΘΟΝΗ (22): Metalisis. Πηδήξτε πάνω στην λευκή πλατφόρμα. Κουτουλήστε το αντικείμενο που αναβοσβήνει και θα εμφανιστεί μια πόρτα. Σκοτώστε τους φρουρούς και τις σαύρες μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Βγείτε από την έξοδο.

ΟΘΟΝΕΣ (23) και (24): Metalisis. Ανεβείτε στο ασανσέρ και μεταφερθείτε στην οθόνη (24). Σκοτώστε τους φρουρούς, έτσι ώστε να προλάβετε να κτυπήσετε με το κεφάλι τα μόνιτορ. Hammerfist, πάρτε το ασανσέρ κάτω και κτυπήστε το κεφάλι του ιππότη, συλλέγοντας έτσι ενέργεια. Πάρτε το άλλο ασανσέρ μέχρι το κάτω μέρος της οθόνης (23). Σκοτώστε τους φρουρούς, ώσπου να πάψουν να εμφανίζονται και κουτουλήστε την οθόνη. Ανεβείτε στο ασανσέρ και γκρεμίστε τα τούβλα. Σταθείτε στο ασανσέρ, Hammerfist, σκύψτε κάτω. Ανεβείτε με το ασανσέρ, Metalisis, σκύψτε κάτω. Ανεβείτε τέρμα επάνω, δεν κινδυνεύετε από το ηλεκτρικό φράγμα, αρκεί να είστε σκυμμένοι. Hammerfist, πυροβολήστε το ηλεκτρικό φράγμα στο άλλο ασανσέρ. Ανεβείτε στο άλλο ασανσέρ και επαναλάβετε. Αλλη μιά φορά. Ανεβείτε στο δεξιό αναρροφητήρα και αφήστε να σας ανεβάσει επάνω.

ΟΘΟΝΗ (25): Πυροβολήστε τέσσερις φορές ώσπου να ανοίξει η πόρτα. Συνεχίστε να πυροβολείτε το τανκ, σπρώχνοντάς το εκτός οθόνης. Οταν βρεθεί στην άκρη της οθόνης, αλλάξτε σε Metalisis και εκτελέστε μια τούμπα προς τα δεξιά.

ΟΘΟΝΗ (26): Hammerfist. Πυροβολήστε μερικές φορές για να ανατιναχθεί η οπλική εγκατάσταση. Αγνοήστε το μικρό τέρας και πηγαίνετε στην επόμενη οθόνη.

ΟΘΟΝΕΣ (27) και (28): Πυροβολήστε τους μηχανισμούς που αναβοσβήνουν, ανατινάξτε όλα τα κουτιά και πηγαίνετε στην οθόνη (28). Κουτουλήστε την οθόνη που αναβοσβήνει και πυροβολήστε τα τετράγωνα που υπάρχουν εκεί. Metalisis, σκοτώστε φρουρούς μέχρι να εμφανισθεί το SSB. Πηγαίνετε δεξιά και ανεβείτε με το ασανσέρ. Στην κορυφή πηδήξτε πάνω από τα κενά στην οθόνη (27). Αποφύγετε τα αέρια και πηγαίνετε στις γρίλιες. Κουτουλήστε τες και περάστε μέσα.

ΟΘΟΝΗ (29): Σκοτώστε τους φρουρούς. Γεμίστε ενέργεια στην υποδοχή που αναβοσβήνει. Καταστρέψτε τα δύο διπλανά σημεία που αναβοσβήνουν. Αφού καταστραφούν, ένα τμήμα του επάνω διαζώματος εξαφανίζεται. Metalisis. Ανεβείτε στο λευκό παραλληλόγραμμο. Πηγαίνετε στην άκρη του και εκτελέστε μια τούμπα επάνω στη μικρή πλατφόρμα αριστερά. Γυρίστε και γίνετε Hammerfist. Καταστρέψτε το οπλικό σύστημα με πολλαπλά κτυπήματα. Πηδήξτε κάτω και ανεβείτε στο λευκό παραλληλόγραμμο. Κάντε μια τούμπα προς τα αριστερά και ανεβείτε στην άλλη πλατφόρμα. Σκοτώστε τους φρουρούς και κουτουλήστε το μόνιτορ. Μετά δεξιά.

ΟΘΟΝΗ (30): Καταστρέψτε το μόνιτορ και ανεβείτε στην πρώτη πλατφόρμα. Ανεβείτε στη διπλανή και καταστρέψτε το μόνιτορ. Σκοτώστε φρουρούς μέχρι να εμφανιστεί το SSB. Ανεβείτε στην επάνω πλατφόρμα. Σταθείτε στα δεξιά του βράχου και κουτουλήστε τον τοίχο. Εμφανίζεται μια πόρτα. Περάστε μέσα.

ΟΘΟΝΗ (31): Σκοτώστε φρουρούς, ρομπότ καθώς και τα τετράγωνα που αναβοσβήνουν, μέχρι να εμφανισθεί το SSB. Κινηθείτε στην άκρη της σιδερόβεργας και κουτουλήστε τον τοίχο, ώστε να αποκαλυφθεί άλλη μια κρυμμένη πόρτα.

ΟΘΟΝΗ (32): Καταστρέψτε τη βάση των δύο στηλών, σταθείτε κάτω από τη μια και πυροβολώντας προς τα επάνω, καταστρέψτε την ολοκληρωτικά. Επαναλάβατε για την άλλη στήλη. Metalisis. Κουτουλήστε τα δύο μόνιτορ, πηδήξτε σ' ένα από τα γραφεία και μετά σε μια πλατφόρμα δίπλα στον Master. Hammerfist. Πυροβολείστε τον Master, ώστε να καταστραφεί το ηλεκτρικό πλέγμα που φυλάει το κεφάλι του, μετά συνεχίστε να πυροβολάτε στο στόμα του, μέχρις ότου οι σφαίρες να τον διαπερνούν. Πυροβολήστε τα μάτια του μέχρι να εμφανισθεί το SSB. Metalisis. Από το μέσο της κορυφαίας πλατφόρμας πηδήξτε με μια τούμπα επάνω στο γραφείο και στη συνέχεια στα συντρίμμια της έκρηξης όπου βρισκόταν ο Master. Γυρίστε προς την οθόνη και κουτουλήστε, ώστε να διαχωρισθούν ο Hammerfist και η Metalisis.

Η περιπέτεια τελείωσε. Το μισητό Κέντρο Ολογραφίας αποτελεί πια παρελθόν.

HITPACK 13

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το πακέτο HITPACK 13 που περιλαμβάνει: * το ημιεπαγγελματικό πρόγραμμα (V 2.2) ΠΡΟ ΠΟ σε δισκέτα 3΄΄ που τυπώνει σε δελτία, για AMSTRAD 6128 (του Δ. Τζωρτζάκη), * βιβλίο με αναλυτικές οδηγίες, * δεύτερο βιβλίο με ανάλυση του προγράμματος σε γλώσσα μηχανής.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 7.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πιο πάνω πακέτου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— Τ.Κ ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 — 117 42 - ΑΘΗΝΑ.

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ (πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για IBM PC & Compatibles) βιβλίο και δισκέτα μαζί.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο ______ με το ποσό των 9.900 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πακέτου αυτού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— Τ.Κ. ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— Τ.Κ ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο______ με το ποσό των 950 δρχ., που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— **Τ.Κ.** ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος Νο 2

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ Νο 2.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο______ με το ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— Τ.Κ. ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος 1 & 2

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώτο και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο______ με το ποσό α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— **Τ.Κ.** ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

LOST PATROL



Ανακαλύψτε τα pixelosema στα παιχνίδια της Ocean και αποκτήστε πλούσια δώρα, προσφορά της THIRD WAVE

WAKELIN.

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ

ThirdWave

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 117 42, ΤΗΛ. 9217428, FAX: 9216847

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOP - ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ. 3601761









ocean

ALIEN STORM





Μια ωραία πρωία που οι εξωγήινοι δεν είχαν τίποτε καλύτερο να κάνουν, αποφάσισαν να εισβάλουν για μια ακόμη φορά στη γη. Ετσι, έφτασαν στον πλανήτη μας σε μεγάλους αριθμούς, όπως άλλωστε συνηθίζουν, και έσπειραν παντού τον πανικό και την καταστροφή. Εσείς θα κληθείτε βέβαια, για άλλη μια φορά, να αποκαταστήσετε την τάξη, στέλνοντας τους ενοχλητικούς επισκέπτες από εκεί που ήρθαν. Την αποστολή αυτή μπορείτε να την αναλάβετε μόνοι σας ή μαζί με κάποιον φίλο σας.

Στο παιχνίδι διακρίνουμε τρία διαφορετικά στάδια, που το καθένα θα μπορούσε να ήταν ένα ξεχωριστό παιχνίδι, όπως άλλωστε συνέβαινε ως τώρα, αλλά η απόφαση της Sega να φτιάξει ένα μόνο coin-op φαίνεται σωστή, γιατί είναι ένα από τα πιο εθιστικά και με μεγάλη ποικιλία coin-ops.

Στο πρώτο στάδιο ελέγχετε το χαρακτήρα που επιλέξατε στην αρχή, από τρεις διαθέσιμους που όμως δεν έχουν και μεγάλες διαφορές μεταξύ τους, και προχωράτε από αριστερά προς τα δεξιά, εξολοθρεύοντας τους εξωγήινους που θα βρεθούν μπροστά σας. Οι εξωγήινοι έρχονται σε

MAGIC SWORD



Οταν η Capcom αποφασίζει να φτιάξει ένα καινούριο coin-op με θέμα τα ξωτικά και τα κακά πνεύματα, γενικότερα, το αποτέλεσμα δεν μπορεί παρά να είναι εκπληκτικό. Ας θυμηθούμε μόνο το "Ghosts and Goblins", "Black Tiger", "Ghouls and Ghosts" και "Willow". Τώρα όμως με το "Magic Sword" φαίνεται ότι ξεπέρασε ακόμη και τον εαυτό της.

Το "Magic Sword" διαθέτει λοιπόν τα καλύτερα γραφικά, που έχουμε δει ως τώρα, για παιχνίδια του είδους αυτού, εξαιρετικό gameplay, two player game και αρκετά καλό ήχο. Ας δούμε όμως τα πράγματα πιο αναλυτικά.

Τα κακά πνεύματα έχουν καταλάβει ένα μεγάλο πύργο με πενήντα πατώματα και έχουν φυλακίσει αυτούς που κατοικούσαν εκεί. Εσείς θα πρέπει να πολεμήσετε τα κακά πνεύματα και να ελευθερώσετε όσους από τους φυλακισμένους μπορείτε. Κάτι τέτοιο δεν είναι εύκολο, βέβαια, αλλά

Τα παιχνίδια αυτά θα τα βρείτε μόνο σε αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών.





πολλά... σχέδια και χρώματα και επιτίθενται εναντίον σας με πολλούς τρόπους. Κάποιοι από αυτούς μάλιστα είναι τόσο ύπουλοι, που έχουν μεταμφιεστεί σε τηλεφωνικούς θαλάμους, γραμματοκιβώτια, γλάστρες κ.λπ., και αποκαλύπτουν την πραγματική φύση τους, μόνο όταν πλησιάσετε.

Στο δεύτερο στάδιο, που δεν εμφανίζεται όμως σε όλα τα επίπεδα του παιχνιδιού, ο χαρακτήρας σας τρέχει με μεγάλη ταχύτητα σ' ένα δρόμο όπου κυκλοφορούν και εξωγήινοι. Οι περισσότεροι εξολοθρεύονται εύκολα και πιο επικίνδυνοι είναι αυτοί που αφήνουν πίσω τους ένα κίτρινο αέριο, που είναι μάλλον δηλητηριώδες, αφού μειώνει την ενέργεια του χαρακτήρα σας. Στο τρίτο στάδιο δεν βλέπετε στην οθόνη το χαρακτήρα σας, παρά μόνο ένα στόχαστρο, και η όλη διάταξη της οθόνης θυμίζει το Operation Wolf. Η οθόνη σκρολάρει πολύ γρήγορα αριστερά και δεξιά και μπορείτε να καταστρέψετε σχεδόν οτιδήποτε βρίσκεται στο οπτικό πεδίο σας. Οι εξωγήινοι εμφανίζονται πίσω από εμπόδια και έρχονται εναντίον σας, ενώ σας εκτοξεύουν και αντικείμενα, τα οποία όμως μπορείτε να πυροβολήσετε και να καταστρέψετε, πριν σας πετύχουν. Τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα και το animation των sprites είναι πολύ καλό. Ο ήχος είναι επίσης σε πολύ καλά επίπεδα και το gameplay εθιστικό και με ποικιλία. Αλλη μια επιτυχία για τη Sega, που ελπίζουμε να συνεχίσει έτσι.

στο σκοπό σας αυτό μπορεί να σας βοηθήσουν τα μπαούλα, που βρίσκονται διάσπαρτα στον πύργο και περιέχουν ασπίδες, πιο ισχυρά σπαθιά, έξτρα μαγική δύναμη κ.λπ., καθώς και οι φυλακισμένοι που θα ελευθερώσετε, οι οποίοι, σε ένδειξη της ευγνωμοσύνης τους, θα σας ακολουθούν εκτοξεύοντας πυρά εναντίον των αντιπάλων σας, όταν και εσείς κάνετε κάτι τέτοιο. Υπάρχουν πέντε διαφορετικοί τύποι τέτοιων χαρακτήρων, καθένας από τους οποίους είναι περισσότερο χρήσιμος σε ορισμένες περιστάσεις, και έτσι, με λίγη εξάσκηση, θα μπορέσετε να τους χρησιμοποιείτε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Στην αρχή του παιχνιδιού είναι δυνατό να διαλέξετε το πάτωμα του πύργου από το οποίο θα αρχίσετε την περιπέτειά σας, αν και προσωπικά σας συνιστώ να αρχίζετε πάντα (ή τουλάχιστον στα εκατό περίπου πρώτα παιχνίδια) από την αρχή, γιατί τα πράγματα δεν είναι καθόλου εύκολα στα ανώτερα επίπεδα. Οπως είπαμε, το παιχνίδι αυτό διαθέτει τα καλύτερα γραφικά που έχουμε δει σε παιχνίδι τέτοιου τύπου: Τα background graphics είναι πολύ λεπτομερώς σχεδιασμένα και διαθέτουν scrolling πολλών επιπέδων, τα sprites είναι πολύ φυσικά (όσο φυσικός μπορεί να είναι βέβαια ένας δράκος με δύο κεφάλια) και με εξαιρετικό animation. Ο ήχος είναι σε καλά επίπεδα, αν και θα μπορούσε ο ήρωας να μη βγάζει συνεχώς μια κραυγή που μετά από λίγο γίνεται εκνευριστική. Το gameplay είναι πολύ καλό, ιδίως στο two player game, αν και μερικές φορές είναι απάνθρωπα δύσκολο. Ελπίζουμε να το δούμε σύντομα στους υπολογιστές μας.



Το ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.

ΜΕΤΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΤΟΥ ΑΝΕΜΟΥ



Το Turbo Meter μπορεί, χάρη στη φτερωτή που διαθέτει, να μας δίνει μετρήσεις για την ταχύτητα του αέρα. Μπορεί να μετρά σε διάφορες κλίμακες (π.χ. m/sec) και να δίνει αρκετά ακριβή αποτελέσματα. Δουλεύει με μπαταρίες και η τιμή του στην Αμερική φτάνει τις 16.500 δρχ. Edmund Scientific Co. 101. E Gloucester Pike Barrington, NJ 08007 - 1380 USA.



ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΠΑΘΗΤΙΚΟΥΣ ΚΑΠΝΙΣΤΕΣ

Το TobaColarm είναι μια συσκευή ανίχνευσης του μονοξείδιου του άνθρακα (CO) που βρίσκεται στον καπνό του τσιγάρου ή στις εξατμίσεις των αυτοκινήτων. Μπορείτε έτσι να ελέγξετε τη μόλυνση του χώρου που ζείτε. Η τιμή του δεν ξεπερνά τις 2.000 δρχ. J.R.B. Company Laguna, Hills: CA 714-586-2384.



ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΚΑΡΤΑ

Σίγουρα σας θυμίζει τις προηγούμενες ηλεκτρονικές ατζέντες το DC 850. Η νέα όμως έκδοση απ' την Casio είναι αισθητά βελτιωμένη. Εκτός δηλαδή απ' τα κλασικά: τηλέφωνα, ημερολόγιο, alarm, calculator και secret function, έχουμε οθόνη που κάνει scrolling, καθώς και λειτουργία μετατροπής μονάδων! Μετατρέψτε λοιπόν τα μίλια σε km ή τα cm σε inch κ.λπ. Το DC 850 θα φτάσει μάλλον στη χώρα μας στα τέλη του Νοέμβρη.

• Δ. Παυλής



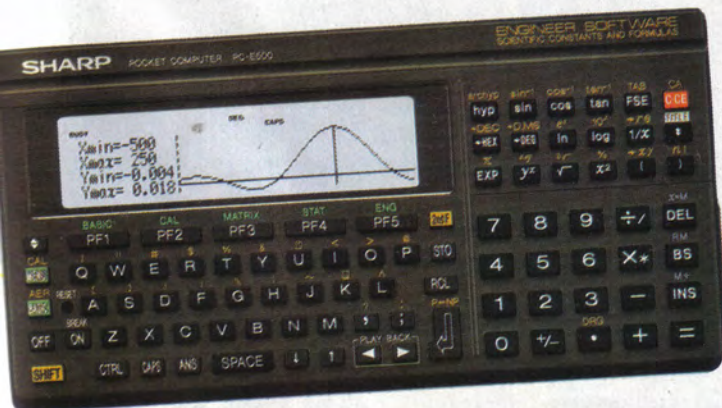
ΚΑΙ ΟΜΩΣ ΕΙΝΑΙ ΤΗΛΕΦΩΝΟ!

Μπορεί να μοιάζει με πρόσοψη κασετόφωνου αυτοκινήτου, είναι όμως τηλέφωνο και μάλιστα τοποθετημένο στο προστατευτικό αλεξήλιο του αυτοκινήτου! Η ιδέα ανήκει στην αμερικανική αυτοκινητοβιομηχανία Chrysler και την πραγματοποίησε με την επίσης αμερικανική εταιρία τηλεπικοινωνιών OKI. Η Chrysler ανακοίνωσε ότι θα εφοδιάζει με το τηλέφωνο αυτό μερικά απ' τα μοντέλα παραγωγής, κατά την περίοδο '90-91. Τι άλλο θ' ακούσουμε...

ΕΙΔΙΚΑ ΕΦΕ

Το SY-DSI της Panasonic είναι ένας ψηφιακός επεξεργαστής ήχου. Μπορεί να συνδεθεί με πηγές ήχου, όπως η TV, και να δίνει αποτελέσματα, όπως το surround sound. Η μονάδα περιλαμβάνει και έναν ενισχυτή ενσωματωμένο, καθώς και αρχεία. Στην Αμερική κοστίζει 39.000 δρχ. περίπου. Στην Ελλάδα δεν υπάρχει και είναι μάλιστα αμφίβολο και το "αν" θα έρθει.





ΙΔΑΝΙΚΟΣ ΒΟΗΘΟΣ

Το PC-E500 είναι ένα pocket computer της SHARP που ειδικεύτηκε για να βοηθά όσους ασχολούνται με τις επιστήμες των μηχανικών. Περιέχει τύπους (μαθηματικών, χημείας, μηχανικής κ.ά.), επιστημονικούς υπολογισμούς και διάφορα άλλα data. Συνολικά πραγματοποιεί 1101 λειτουργίες και επιπλέον συνδέεται με printer, pocket disk drive και δέχεται RAM cards με μέγιστη μνήμη 96 KB. SHARP Γ.Λ. ΗΣΑΪΑΔΗΣ ΕΒΑΕ Βουλιαγμένης 3, τηλ. 9225212. Τιμή 64.000 δρχ.

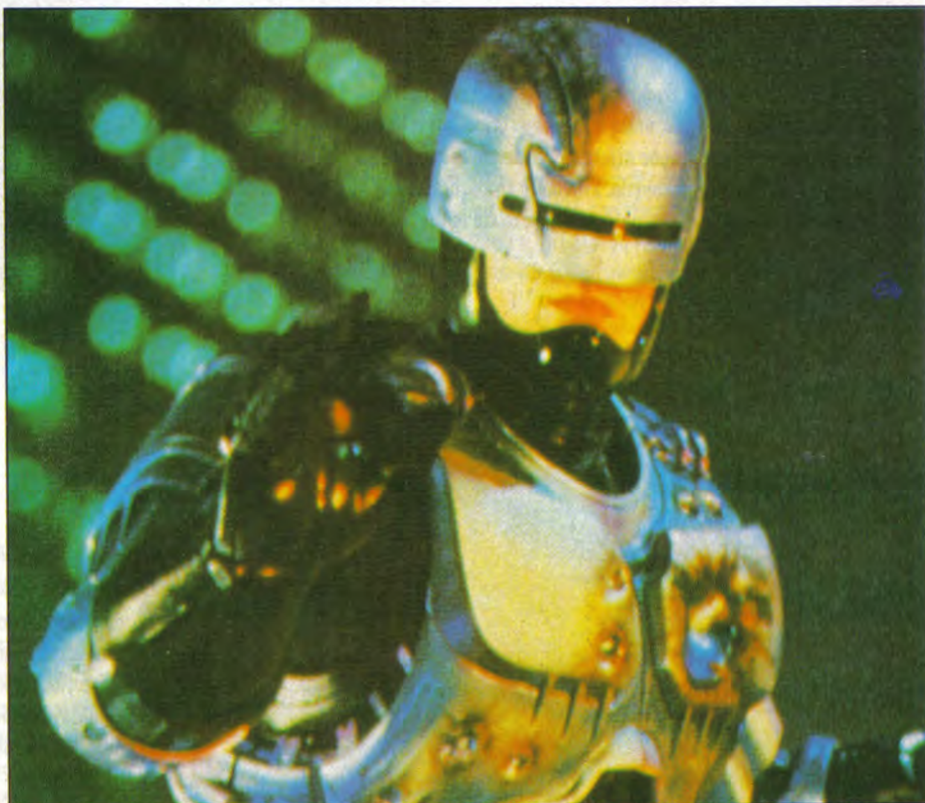
Cine

Χαιρετώ τους Πιξελάδες σινεφίλαθλους. Είμεθα καλώς; Α, πολύ χαίρομαι. Για να νιώσετε λοιπόν ακόμα καλύτερα, η στήλη έχει πολύ φρέσκο Robocop, για την ακρίβεια το Robocop 2. Α, και να μην το ξεχάσω: Η "Pixel productions" σχεδιάζει τη συνέχεια του Willow, το Willow 2, με τον Χρήστο Κυριακό στο ρόλο του καλού με τη μαγική κουμπούρα (δείτε το γράμμα της σύνταξης), και guest star τον Αντρέα Τσουρινάκη στο ρόλο ενός μυωπικού goblin που τυραννά το δάσος ξυπνώντας τα ζώα στις 4 το πρωί με το ανατριχιαστικό γέλιο του. Περισσότερες λεπτομέρειες όμως τον επόμενο μήνα.

• Του Γ. Κυπαρίσση

ΤΙΤΛΟΣ: **ROBOCOP 2**
ΕΤΑΙΡΙΑ: **ORION PICTURES**
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: **ΠΗΤΕΡ ΓΟΥΕΛΛΕΡ, ΝΑΝΣΥ ΑΛΛΕΝ**

Σας είχαμε προειδοποιήσει, θυμάστε. Δεν νομίζω λοιπόν να σας ήρθε απότομα το ότι αναμένεται από στιγμή σε στιγμή ο "Robocop 2" και στους δικούς μας κινηματογράφους. Η ταινία τελείωσε το καλοκαίρι και προβλήθηκε στην Αμερική, όπου τα πήγε θαυμάσια. Μένει να δούμε κι εδώ τι θα γίνει. Μέχρι τότε όμως ας κάνουμε ένα prereview. Πολλά πράγματα έχουν αλλάξει στο νέο Robocop, αλλά ευτυχώς δεν πειράχτηκαν τα βασικά χαρακτηριστικά της πλοκής της πρώτης ταινίας. Ο σκηνοθέτης άλλαξε, το κουστούμι του Robocop άλλαξε (όχι από άποψη εμφάνισης, αλλά από άποψη άνεσης: Τώρα πια δεν χρειάζεται ο πρωταγωνιστής δυο ώρες για να το βάλει και να το βγάλει!), και φυσικά η ιστορία άλλαξε. Δεν άλλαξε όμως η πιστή φίλη του Murphy, κι ο κακός διευθυντής της φοβερής εταιρίας Omni Products. Ας δούμε όμως την ιστορία από την αρχή. Οι δρόμοι του Houston φιλοξένησαν το κυνήγι του μεταλλικού πρωταγωνιστή, Murphy, με το κακό "εγώ" του, τον Robocop 2. Φυσικά το Houston δεν υπάρχει στην ταινία. Αντί γι' αυτό υπάρχει το Ντιτρόιτ. Ενα Ντιτρόιτ που εξουσιάζεται πια ολοκληρωτικά από την πανίσχυρη Omni Consumer Products, έναν πολυεθνικό κολοσσό που, ξεφεύγοντας από τις μέχρι τώρα κλασικές επιχειρηματικές στρατηγικές, ασχολείται με δραστηριότητες όπως η άσκηση εξουσίας, εξαγοράζοντας και τους τελευταίους ικανούς πολιτικούς. Ετσι προχωρά ακάθεκτη για την υλοποίηση του μελλοντικού της στόχου: Τη δημιουργία του νέου Ντιτρόιτ. Μια νέα πόλη, με το όνομα Delta City, χτίζεται σιγά σιγά, εφοδιασμένη με τεχνητό κλιματισμό, πολλές ανέσεις, ανύπαρκτη μόλυνση, καθόλου εγκληματικότητα, πολύ πράσινο και πληθώρα χώρων αναψυχής. Πρόκειται για ένα όνειρο, έναν Παράδεισο επάνω στη γη - όμως, αντίθετα με εκείνον που ξέρουμε, αυτός εδώ ο Παράδεισος είναι πολύ ακριβός. Μόνο οι πλουσιότεροι άνθρωποι της γης θα μπορούν να ζήσουν μέσα στις ανέσεις της Delta City. Για να γίνει όμως το όνειρο της εταιρίας πραγματικότητα, χρειάζεται να "εξαφανιστεί" η παλιά πόλη, να εκδιωχθούν ή να θανατωθούν οι κάτοικοι, εγκληματίες και μη. Ηδη η κοινή γνώμη αγωνίζεται, με όση δύναμη της έχει απομείνει, οργανώνοντας ομάδες αντίστασης, ενάντια στα σχέδια ίδρυσης της Delta City. Στην προσπάθειά του να καταπνίξει κάθε αντίδραση, ο νέος πρόεδρος της εταιρίας, Julian Faxx, εφαρμόζει ένα σχέδιο παραπληροφόρησης της κοινής γνώμης, με σκοπό να τη στρέψει ενάντια στο "στρατό" αντίστασης των αγανακτισμένων πολιτών, κατηγορώντας τους για αναταραχές και δολοφονίες. Συγχρόνως αναγγέλλει τα σχέδιά του για ένα νέο αστυνόμο-ρομπότ, το πρόγραμμα Robocop 2: Ο νέος υπερασπιστής του νόμου, "με ανώτε-

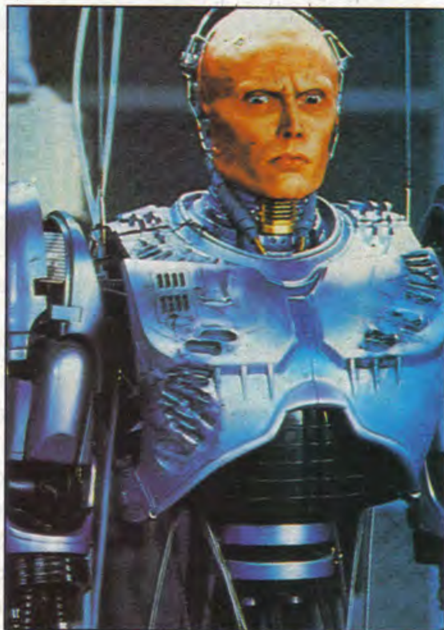


Review

ρα οπλικά συστήματα, ραντάρ επίβλεψης, και το σπουδαιότερο, χωρίς ίχνος αυτόνομης θέλησης". Το νέο ανδροειδές, "χτισμένο" επάνω στο σώμα ενός θηριώδους αλλά ανόητου ναρκομανή περιθωριακού, του Kong, θυμίζει το εφιαλτικό τέρας ED-109 της πρώτης ταινίας (θυμάστε, το τέρας που είχε εκείνο το bug και είχε τη συνήθεια να πυροβολεί ...αθώους). Ετσι, ο αστυνόμος Murphy τίθεται ουσιαστικά εκτός υπηρεσίας. Ομως... πού βρίσκεται ο γνωστός μας Robocop; Ο "καλός" ήρωας της ταινίας ζει αποτραβηγμένος. Συνεχίζει να ανήκει στο αστυνομικό σώμα του Ντητρόιτ. Μισότρελος πια, εξακολουθεί να μάχεται πεισματικά ενάντια στο προγραμματισμένο από την εταιρία τμήμα του μυαλού του και στη δική του προσωπικότητα, γεμάτη από αναμνήσεις. Προσπαθώντας να βρει κάποια άκρη, ξεκινά μια μοναχική σταυροφορία ενάντια στους πιο επικίνδυνους κακοποιούς. Η τύχη, σε μια από αυτές τις αποστολές, θα τον φέρει στα χέρια του Faxx. Αποφασισμένος να "σπάσει" τη θέληση του ζωντανού ρομπότ, ο πρόεδρος της OCP προχωρεί σε μεθόδους πλύσης εγκεφάλου του Murphy.

Ο Robocop πάντως αντέχει, και ξεχύνεται από το μυστικό του καταφύγιο στις φτωχογειτονιές του Ντιτρόιτ, παίρνοντας στα μεταλλικά του χέρια τον αγώνα ενάντια στον Παράδεισο των πλουσίων, και προχωρώντας στην τελική αναμέτρηση με το σκοτεινό "δεύτερο εαυτό" του, τον συνονόματο γίγαντα της OCP.

Δεν θα αναφερθούμε περισσότερο στην πλοκή της ταινίας, αλλά θα σταθούμε λίγο ακόμη στο σενάριο, μια και η δημιουργία του έχει αρκετό ενδιαφέρον. Στην πραγματικότητα υπήρξαν δύο Robocop 2. Η πρώτη ιστορία ανήκε στους δύο δημιουργούς του σεναρίου της πρώτης ταινίας και συμπαραγωγούς, τους Ed Neumeier και Michael Miner, η οποία προέβλεπε μια διαφορετική εξέλιξη. Η ιστορία, που τελικά δεν εγκρίθηκε, τοποθετούσε τον ήρωά μας σε μια νέα εποχή. Το σενάριο προέβλεπε ακατάπαυστη, καταιγιστική δράση, αλλά κανείς δεν ήθελε να "ρίξει" τόσο πολύ τον Robocop, από πρωταγωνιστή σε πιόνι



κάποιων κακών. Ετσι, τελικά οι υπεύθυνοι της Orion διάλεξαν το βιβλίο του σεναρίου του συγγραφέα και δημιουργού της δημοφιλούς σειράς comics "Batman: The Dark Knight Returns", Frank Miller. Η "ειδικότητα" του συγγραφέα φαίνεται. Οι διάλογοι είναι "κοφτοί" και λιτοί, και δείχνουν να προέρχονται κατ' ευθείαν από τα "συννεφάκια" ενός comic περιοδικού. Αλλά και ο σκηνοθέτης άλλαξε. Από την αρχή κι όλας, μόλις αναγγέλθηκε η πρόσληψη του Irvin Kerschner ως σκηνοθέτη, όλοι κατάλαβαν ότι ο Robocop 2 θα ήταν κάτι το διαφορετικό. "Ριψοκίνδυνη απόφαση", χαρακτηρίστηκε από αρκετούς, μια και η πρώτη επιτυχία δεν αφήνει πολλά περιθώρια για



αλλαγές: Κάθε "Νο 2" πρέπει να μοιάζει με το "Νο 1", αν θέλει να έχει κι αυτό επιτυχία. Ομως, τελικά οι φόβοι διαλύθηκαν. Δεν είναι μόνο το ένδοξο παρελθόν του σκηνοθέτη στο "στήσιμο" εμπορικών επιτυχιών, γεμάτων πλοκή και σασπένς, όπως "Star Wars 2: The Empire Strikes Back" και "James Bond: Never Say Never Again", αλλά και η ευκολία του να δίνει περισσότερο "νόημα" στους ήρωές του, χωρίς αυτό να είναι εις βάρος της δράσης. Περισσότερο ήπιος στις σκηνές του (αντίθετα με τον φανατικό της ωμής βίας Verhoeven), ο Kerschner ασχολείται περισσότερο με το τι είναι τελικά ο Robocop: "Ηθελα ένα διαφορετικό στυλ γυρισμάτων", λέει χαρακτηριστικά, "ήθελα οι χαρακτήρες να προχωρήσουν πιο μακριά από την πρώτη φορά. Δούλεψα πάνω στη συναισθηματική κατάσταση του Robo. Οι μνήμες του και οι εικόνες του εγώ του επιστρέφουν, και θα πρέπει να αντιμετωπίσει το γεγονός ότι είναι ένας άνθρωπος μέσα σε ένα μεταλλικό κουστούμι". Η τραγική πάλη του ήρωα προβλέπεται συναρπαστική, χάρη στη μαεστρία του Kerschner, αλλά και την έξοχη τεχνική του μάγου των ειδικών εφέ (Star Wars) και κατόχου Οσκαρ Phil Tippett. Δεν είναι συμπτωματικό το γεγονός ότι στην ταινία αυτή στο 95% των σκηνών συμμετέχει ο μηχανικός της ILM με κάποιο από τα πολυάριθμα εφέ του, 4 φορές δηλαδή περισσότερος χρόνος από εκείνον που δαπανήθηκε για ειδικά εφέ στον πρώτο Robocop. Το πολύπλοκο ανδροειδές Robo2, το οποίο στην οθόνη φαντάζει τεράστιο, δεν είναι στην πραγματικότητα παρά ένα μοντέλο 50 εκατοστών, το οποίο όμως στα έμπειρα χέρια του Tippett παίρνει ζωή και κίνηση. Εμείς βέβαια τρίβουμε τα χέρια μας όσο τα ακούμε όλα αυτά, και το μόνο παράπονό μας είναι ότι δεν έγιναν ταινίες και τα δύο σενάρια, κι ας μας άφηναν τελικά εμάς να διαλέξουμε στο κάτω-κάτω (μα τι λέω, τι λέω, τι λέω). Τι; Αν θα κυκλοφορήσει το game; Ε, καλά, εσείς τι λέτε; Εδώ οι προγραμματιστές της Ocean κοντεύουν να πάθουν ασεμπλίτιδα αυτόν τον καιρό... ■

CONSOLES REVIEW

Σ' αυτή τη στήλη θα φιλοξενούμε κάθε μήνα τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά και έχουν γραφτεί για τις γνωστές πια σε όλους παιχνιδομηχανές!

Του Α. Λεκόπουλου

SPLATTERHOUSE

Είδος: BEAT 'EM UP
Console: PC ENGINE

Το Splatterhouse είναι χωρισμένο σε έξι πίστες που σκρολάρουν οριζόντια. Εσείς πρέπει να οδηγήσετε το χαρακτήρα που ελέγχετε (ο οποίος μοιάζει καταπληκτικά στον Jason απ' το "Παρασκευή και 13") μέσα απ' αυτές τις πίστες, αποφεύγοντας όλους τους κινδύνους. Ευτυχώς στο δρόμο σας βρίσκετε αρκετά όπλα: Μια σανίδα στο πάρκο κάνει ακόμα και τα πιο ζόρικα ζόμπι κιμά, ενώ για τους υπόλοιπους υπάρχουν αρκετά μαγικά ξόρκια. Ακόμα, υπάρχει κι ένα αρκετά δυνατό τουφέκι, για τους κακούς που συναντάτε στο τέλος κάθε πίστας - και είναι αρκετά δυνατοί.

Κάθε πίστα χωρίζεται σε έξι levels, τα οποία είναι αρκετά δύσκολα. Μπορεί, για παράδειγμα, να βρεθείτε ξαφνικά κλεισμένος μέσα σε ένα κατασκότεινο δωμάτιο και να πρέπει να πολεμήσετε ακόμη και με τα έπιπλα για να βγείτε έξω. Τα γραφικά του Splatterhouse είναι πολύ καλά. Ο χαρακτήρας που ελέγχετε έχει άριστο animation και όλες οι κινήσεις του coin 'op έχουν περαστεί στο παιχνίδι.

Πολύ πειστική είναι και η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Σ' αυτό συντελεί και ο λεπτομερέστατος ήχος. Στην περίπτωση μάλιστα του μανιακού με το πριόνι, ακούγεται ακόμη και ο ήχος απ' τον οδοντιατρικό τροχό που κρατάει.

Ωστόσο, το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο και δεν θα το τελειώσετε τόσο εύκολα. Πάντως, η δυσκολία δεν είναι υπερβολική, και έτσι κάνετε κάποια πρόοδο κάθε φορά που παίζετε. Εχουμε λοιπόν ένα αρκετά δυνατό και εθιστικό παιχνίδι, που συναρπάζει. Σίγουρα μια καλή εκλογή.

GRAPHICS: 8.9
ANIMATION: 9.2
ΗΧΟΣ: 8.3
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 9.1



SUPER MONACO GP

Είδος: CAR RACE SIMULATION
Console: SEGA MEGADRIVE

Σκοπός σας είναι να αγωνιστείτε επιτυχώς στα μεγαλύτερα circuits του κόσμου. Οδηγείτε ένα αυτοκίνητο Formula-1 και πρέπει να είστε αρκετά προσεκτικοί. Στην αρχή του παιχνιδιού διαλέγετε κιβώτιο ταχυτήτων του αυτοκινήτου. Μπορείτε να έχετε αυτόματο κιβώτιο (εύκολο στο χειρισμό, αλλά το αυτοκίνητο σέρνεται) ή χειροκίνητο. Το δεύτερο έχει επτά σχέσεις και κάνει το αμάξι να πετάει, αλλά οι αλλαγές του είναι μαρτύριο.

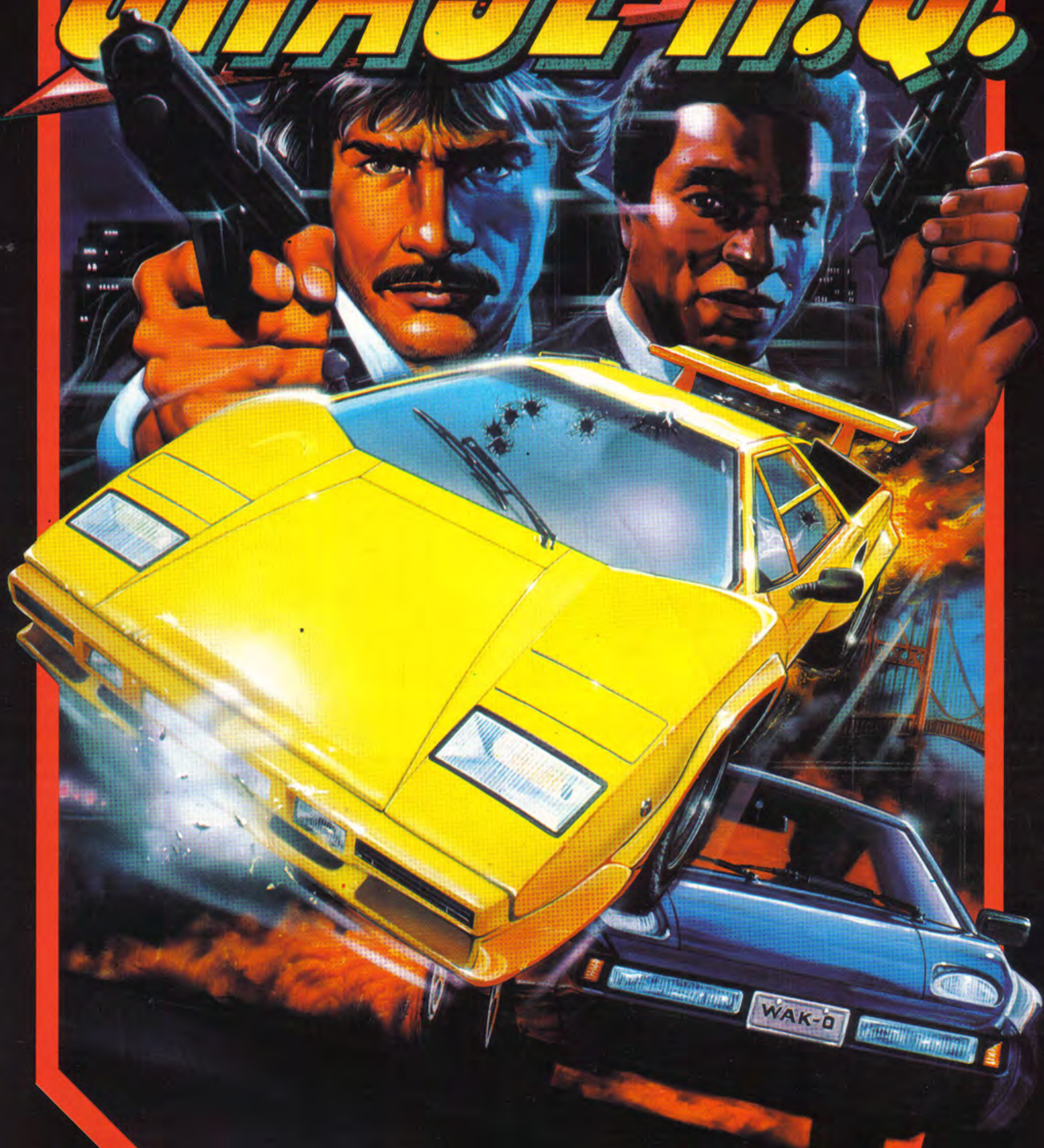
Πριν τον κανονικό αγώνα υπάρχει ένα στάδιο πρόκρισης. Τρέχετε κανονικά στην πίστα και ανάλογα με το χρόνο σας παίρνετε θέση στην εκκίνηση. Τη δράση την βλέπετε από τη θέση του οδηγού (γεια σου Αρη), ενώ στο επάνω μέρος της οθόνης υπάρχει και ένας καθρέφτης για να βλέπετε ποιος σας ξύνει την ουρά.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι φοβερά. Ιδια ακριβώς μ' εκείνα του arcade, δεν υστερούν ούτε σε λεπτομέρεια, ούτε σε κίνηση. Ολα κινούνται φοβερά γρήγορα, και στα 260km/h το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να έχετε τα μάτια σας καρφωμένα στο δρόμο. Ο ήχος είναι μέτριος και η ομιλία μάλλον απαίσια. Ευτυχώς το υπόλοιπο παιχνίδι είναι τόσο καλό, που ο ήχος δεν του αφαιρεί και πολλά.

Ο έλεγχος είναι αρκετά πειστικός, και τα controls υπακούουν πιστά στις εντολές σας. Προσέξτε πάντως, γιατί στις στροφές με πολλά χιλιόμετρα το αυτοκίνητο κάνει τετ-α-κε. Το Super Monaco GP είναι αρκετά "κολλητικό", ενώ η option που έχει για να συμμετέχετε στο παγκόσμιο πρωτάθλημα το κάνει ακόμα καλύτερο. Κάτι αρκετά σημαντικό πριν κλείσουμε. Το παιχνίδι είναι φτιαγμένο για να τρέχει σε scart κονσόλες. Ετσι, αν έχετε Megadrive με σύστημα PAL, πριν αγοράσετε το παιχνίδι, καλά θα κάνετε να προμηθευτείτε το περιφερειακό που θα σας απαλλάξει απ' τους πονοκεφάλους.

GRAPHICS: 9.4
ANIMATION: 9.6
ΗΧΟΣ: 9.2
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 9.5




CHASE H.Q.
WAK-O

Και τώρα

COMPUTER SHOW



ΚΟΝΤΡΕΣ ΣΤΟ STUDIO



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ



SOFTWARE REVIEWS



TOP TWENTY



HINTS & TIPS



ΓΕΓΟΝΟΤΑ – ΦΗΜΕΣ – ΣΧΟΛΙΑ

Ενα φανταστικό τηλεοπτικό περιοδικό για computer games κάθε εβδομάδα στην τηλεόρασή σας!

Coming soon from...



A EUROPEAN ENTERPRISES COMPANY